

# ¡Dibú! 98

VOTA LOS  
1<sup>OS</sup> PREMIOS  
REALIZADO POR

... GANA

Viaje a los estudios  
Disney en EE.UU.

Súper ordenador multimedia

5 PLAYSTATION 2

...Y MUCHOS PREMIOS MÁS



Entrevista a:  
**Carlos Grangel**  
Diseñador de personajes de El Dorado

Liga  
**POKÉMON**  
¿TE APUNTAS?





# ORO Y GLORIA LA RUTA HACIA EL DORADO™



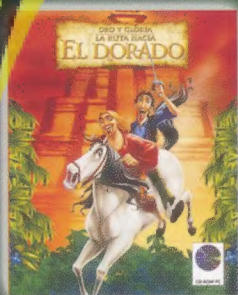
**FAFNIR 98**

LA  
VENTA EN  
DICIEMBRE



ESCANEO REALIZADO POR

La fabulosa Ciudad del Oro  
te espera al final de la Aventura!



Juego  
de aventuras  
completamente  
traducido  
al Español.



- Tulio y Miguel son los dos héroes de la película "La Ruta hacia El Dorado".
- Síguelos a través de sus fantásticas aventuras: Desde su huida de España, pasará por la selva amazónica, hasta las puertas de El Dorado.
- Una historia llena de humor contada por Tulio y Miguel.
- Resuelve los numerosos puzzles del juego y evita las trampas para poder alcanzar la Ciudad del Oro.
- Recorre 8 mundos fascinantes, entre los que se incluyen España, el Barco y la Selva.
- Decorados y escenarios mágicos con texturas extraídas de la película.

[www.ubisoft.es](http://www.ubisoft.es)





# iDIBUS! 10

**iDIBUS! N°10**

**Enero 2001**

**Director:** Óscar Valiente

**Redactora Jefe y Coordinadora:** Mary Molina

**Jefe de Maquetación:** Samuel García

**Maquetación:** Jordi Pérez y Jordi Arce

**Colaboradores:** D. C. de la Cruz, José Luis Grega, Félix Studio, Núria Heris, Ferris Portela, David Ramírez, César Sánchez, Juanjo Sarriena, Daniel Torres, Tremendo Estudio, Bernardo Vergara, Ferris de Vicente, Abel Carrasco, David Guerra, Kenny Ruiz (Estudio JOSO cómic), Eulalia Dolz, Nintendo Acción.

**Editor:** NORMA Editorial, S. A.

**Gerente:** Rafael Martínez

**Director General:** Óscar Valiente

**Director Financiero:** Vicente Campos

**Adjunto a la Dirección:** Pepe Martínez

**Director Comercial:** Ramon Comas

**Editor:** Armand Zorua

**Representación de Autores:** Jesusa Iglesias

**Jefe de Producción:** María Martí

**Coordinación de Producción:** Javier Castellano

**Ayudante de Producción:** Valentín Chesa

**Diseño Gráfico:** Vanessa Martínez, Martín Garcés y David Guerra.

**Contabilidad:** Rosa Cervera y Ferris Coll

**Dpto. Comercial:** Ana Navarro, Mª del Mar Rodríguez, David Martín y Jordi Burquès

**Venta por correo:** Montserrat Magrinyà  
Tel.: 902 120 144

**Distribución:** Xavi Domènech, Jares Huertas, Pablo Hernández, José Antonio López y Sergio Gómez

**Prensa y Comunicación:** Josefina Blaya

**Redacción**

c/Fluvià, 89. 08019

Tel.: 93 303 68 25. Fax: 93 303 68 31

dibus@norma-ed.es

**Marketing y Publicidad**

**Directora de Marketing:**

Mayte Expósito

c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona.

Tel.: 93 303 68 35. Fax: 93 303 68 31

expósito@norma-ed.es

**Assistant de Marketing:**

Mónica Frías

Tel.: 93 303 68 36

marketing@norma-ed.es

**Imprime**

Litografía ROSÉS

**Distribuye**

Hobby Press (Tel.: 902 11 13 45)

**ISSN**

1576-222-X

**Depósito legal**

B-12125-2000

**Solicitado el control:** DJU

iDIBUS! no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor. iDIBUS! © 2000 NORMA Editorial. Las imágenes son propiedad de sus respectivos propietarios, y han sido utilizadas con fines informativos. Las obras gráficas son © de sus respectivos autores y propietarios.

## Bienvenido

¡Llegan los **Primeros Premios Dibus!** En ellos podrás votar a tus series, personajes y dibujantes preferidos y además... ¡ganar fantásticos premios! El primer premio es un **viaje** de ensueño, una visita a los **Espectaculares Estudios Disney** en Estados Unidos. También puedes ganar un **superordenador** con impresora y conexión a Internet, ¡para que te pasees por la Red, dibunavegante! y unas cuantas **Playstation 2**, para que lo pases en grande con los juegos más nuevos y espectaculares. Pero esto no se acaba aquí, dibucolegas, porque habrá muchos premios más. No te pierdas este impresionante acontecimiento, del que te iremos informando número a número. Síguenos, y ¡participa en los **Primeros Premios Dibus!**

## SUMARIO:

**1** EDITORIAL Y SUMARIO

**2** CÓMICS

**3** EL NOTICIERO

**4** EL MANDO

**10** DIBÚJALO: LA ILUSTRACIÓN

**16** ANIMACIÓN "MADE IN SPAIN"

**22** DALE A LA GAME BOY

**26** JÓVENES DIBUJANTES

**28** EL PERSONAJE DEL MES: LAS 3 MELLIZAS

**40** CÓPIALC: FANTAGHIRO

**42** REPORTAJE: EL GRINCH

**44** PRIMEROS PREMIOS DIBUS

**46** ZONA POKÉMON

**50** CÓMO SE CREA UN PERSONAJE

**54** APRENDE A DIBUJAR... CÓMICS!

**56** ANIMALO: LAS EXPRESIONES

**60** ENTREVISTAMOS CARLOS GRANGEL

**62** VISITA A LOS ESTUDIOS GRANGEL

**64** COLORÉALO

**66** DIGIMUNDO

**70** REPORTAJE: EL BOSQUE ANIMADO

**72** TERRITORIO FOX KIDS

**74** DIBUESCAPARATE

**78** PASATIEMPOS

**80** AVANCE/SOLUCIONES



# Los cómics de DIBUS

## 8 LA PAÑUELLA DE DIBU

¡Encuentra a Dibol! Menudo follón se ha organizado en Mundo Dibu. A ver si encuentras a nuestro duende del dibujo.



## 20 MINIMONSTERS

David Ramírez

Victor se ha roto el traje durante el atronellado y viaja en escuela y no quiere ir al cole con esos pintos. Un curioso mago le ayudará.



## 24 COSMO

Daniel Torres

saca hoy su lado desobediente. Y es que este robot tiene mucho carácter...



## 30 TOM

Daniel Torres

Tom se las tiene que ver con los truenos y las nubes. ¡Si es que no hay manera de que haga buen tiempo!



## 32 MELUSINE

Guillem Gilson

Nuestra bruja realiza hoy un experimento muy especial con su amiga Caneline.



## 34 KID PAD

Miriam

¿Cómo? ¿Que la máquina no funciona? En la sala de videojuegos a veces ocurren cosas muy extrañas cuando Kid está cerca.



## 36 PUN TARRAOTA

Jan

En el espacio duras batallas le esperan a Pun. Cuando la situación está al límite nuestro héroe no tiene más remedio que...



## 38 WILFREDO EL CABALLERO

Dario Adanti

Este caballero es de lo más despistado. ¡Hay que ver!



## 38 PEQUEÑO MOSQUITO

David Adanti

Hoy tocan ¡técnicas de lucha! No os perdáis ni un detalle.



## 80 DINOKID

David Ramírez

El niño-dinosaurio hoy no ha hecho los deberes. ¿Por qué?



## ZOÉ EN EL PAÍS DE LAS KADAS

Ágreda y Verga

Los lepricanos imponen sus condiciones y Zoé será la encargada de resolver la situación. Para ello tiene que volver al mundo real...





# [[ El Noticiero ]]

## PELI DE HARRY POTTER EN EL 2001

Tal como lo leéis, dibucolegas, el increíble personaje de los libros de J.K. Rowling llegará a los cines españoles el 30 de noviembre del 2001. Sí, ya sabemos que todavía falta bastante, pero... ¡es una noticia bomba! Por si no

conocéis a Harry Potter, os diremos que es un mago de 13 años muy poderoso, pero también un niño que vive en casa de sus tíos muggles (humanos) y con unos amigos geniales que son Hermione, Ron y Hedwig (su lechuza). Montado en su escoba, la Nimbus 2000, Harry recorre los cielos siempre metido en emocionantes aventuras.



## DIBUS EN JUVENALIA Y EL FESTIVAL DE LA INFANCIA I LA JOVENTUT

¡atención dibucolegas! si vais a Juvenalia (Madrid, del 20 al 31 de diciembre) o al Festival de la Infancia i la Joventut (Barcelona, 26 de diciembre al 4 de enero) allí nos encontrareis. No nos perdáis de vista durante las Fiestas si asistís a uno de estos dos grandes acontecimientos.



## LA RUTA DE LOS DINOSAURIOS

Si queréis ver auténticos fósiles y restos de huellas de estos fantásticos animales, en la comunidad autónoma de La Rioja hay un montón. Esta ruta empieza en el espectacular cañón de Leza y los restos que vamos a empezar a encontrar son del Cretácico, un periodo posterior al Jurásico. Hace 120 millones de años los dinosaurios también se pasearon por nuestras tierras. Más información en: [www.larioja.com/turismo](http://www.larioja.com/turismo).



## LLEGA FOSSIL, NUEVA EXTENSIÓN DEL JUEGO DE CARTAS DE POKEMON

Desde el 11 de diciembre, ya están disponibles los dos nuevos mazos temáticos y los sobres de esta nueva extensión del juego de cartas. Devir no ha tardado en sacar a la venta esta segunda extensión, en la que podéis encontrar Pokémon como Magmar o Kabutops. El nuevo año está lleno de sorpresas y también de nuevos lanzamientos. ¿Cuál será el próximo?





# El Mando



## Lupo Alberto

Cartoon Network

Adaptado del cómic con el mismo nombre, **Lupo Alberto** es un lobo bastante pillastre que intenta, por todos los medios, hacerse con un par de gallinas... ¡lástima que siempre se tropiece con un inmenso perro guardián que lo estropea el plan!

## PINOCHO

Disney Channel

¿Puede una película hecha en el año 1940 resultar fascinante? ¡Por supuesto! **PINOCHO**, sin duda, es un clásico del cine de animación. Gracias a la magia de un hada, el muñeco de madera creado por el carpintero **Geppetto** cobra vida, y a partir de entonces la magia dará con increíbles aventuras a **Pinocho**, **Geppetto** y **Pepito Grillo** os esperan el 24 de diciembre a las 21 horas en Disney Channel.



...para que no te pierdas ni una serie

## Navidades NICKELODEON

Nickelodeon

Para celebrar estas fechas, **Nickelodeon** te ha preparado una programación especial en la que puedes ver los episodios especiales de Navidad de las mejores series de este canal. Así, **LOS THORNBERRYS**, **JOE ARNOLD!**, **REN Y STIMPY**, **LOS CASTORES CASCAPIER** y demás te esperan el 25 de diciembre para que pases un día de Navidad de lo más divertido.



## LA NUEVA FAMILIA ADDAMS

Fox Kids

**Gómez Addams** tiene una familia muy... peculiar. Su mujer, **Morticia**, es una mujer fatal por la que pierde la cabeza, y **Fétido**, su hermano, es un chalado de mucho cuidado. Por si fuera poco, sus hijos **Miércoles** y **Pugsley** no son dos joyas precisamente... y además tienen una mano viviente rondando por la casa. ¿Qué más se puede pedir?



## LA PANDILLA PLUMILLA

Nickelodeon

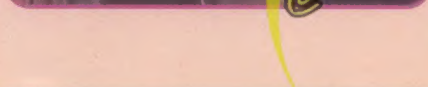
Un grupo de chavales apasionados por la información decide crear su propio periódico. La tarea parece fácil, pero tiene más inconvenientes de lo que parece... empezando por las diferencias entre ellos mismos: que si uno es un vago, que si otro es un gritón... sigue las aventuras de esta peculiar pandilla de lunes a viernes en **Sandwich Nickelodeon**.



## EERIE, INDIANA

Fox Kids

Un pequeño pueblecito residencial parece, a primera vista, tranquilo. Pero cuando resulta que es demasiado tranquilo, puedes empezar a preocuparte. **Eerie, Indiana** es un lugar en el que nunca sabes qué ocurre realmente, y los misterios acechan en cada esquina... aunque no lo veas. No te pierdas esta fantástica serie los fines de semana en la **Zona Foxtergeist** de Fox Kids.





# LA MEDIA HORA DE CHUCK JONES

Cartoon Network

Siempre se habla de directores y actores, pero... ¿quién es el más importante en los dibujos animados? El animador, claro! **Chuck Jones** es uno de los animadores más importantes del mundo de los dibujos, y es el papá de criaturas tan famosas como **Bugs Bunny**, el **Diablo de Tasmania** o el **Correcaminos**. **Cartoon Network** dedica, cada día de la semana, media hora a repasar la trayectoria de uno de los dibujantes más importantes del universo de los dibujos animados.



# UNA VAMPIRA MUY MONA

Disney Channel

**Mona** es una niña de unos 10 años con una imaginación desbordante, y con una pasión: monstruos, alienígenas y demás bichos. Junto a sus dos inseparables amigos, **Mona** lucha, un capítulo tras otro, contra terribles seres que pretenden dominar el mundo. Al menos, dentro de su cabeza! No te pierdas el estreno de esta serie el 26 de diciembre a las 19:30 horas.

# ESTRENO DE CINE FIESTA DE LA NIEVE

Imaginate por un momento que en pleno invierno cae una enorme tormenta de nieve y, gracias a ese mal tiempo, no puedes ir al cole. ¿Guay, verdad? El **snow day** (fiesta de la nieve) es una tradición en Estados Unidos, y los chicos y chicas esperan durante todo el invierno que llegue un día así para poder desmadrarse jugando con la nieve.

Precisamente de un **snow day** trata esta peli. Los protagonistas son tres hermanos que tienen preocupaciones distintas; así, **Hal**, de 15 años, sólo piensa en conquistar a la chica de su vida, **Claire Bonner**... lástima que ésta tiene un ex novio celoso llamado **Superjock**, que es un matón de cuidado. Su hermana **Natalie**, con diez años, sólo piensa en poder hacer un día más sin cole, pero sus planes se pueden ver frustrados por un enemigo temible: el **Hombre Quitanieve**, un malvado tipo al volante de una máquina quitanieves que amenaza desde siempre los días sin colegio de los escolares. Por último, el pequeño **Randy**, de cuatro años, sólo quiere salir a jugar con la nieve. El **snow day**, al ser una fiesta tan improvisada, es un día mágico, en el que todo puede suceder... ¡y sucede! **Hal** se decide a decirle algo a **Claire**, con los riesgos que eso supone, y **Natalie** reúne el coraje suficiente para enfrentarse al terrible **Hombre Quitanieves**. Lo malo es que sus respectivos planes salen mal, y ahora tienen dos problemas: **Superjock** y el **Quitanieves**. Ahora tienen dos salidas: rendirse... o triunfar.

Esta peli es la cuarta colaboración entre la productora **Paramount Pictures** y **Nickelodeon**, después de éxitos como **RUGRATS**, **AVENTURAS EN PAÑALES**. No te pierdas este divertido film estas Navidades... ¡A ver si hay suerte y puedes tener tu propio **snow day**, dibucolega!





# El Mando

## Las otras SERIES

→ Antena 3  
- Futurama

→ La 2  
- Digimon  
- Kangaroo

→ Tele 5  
- Pokémon

→ Disney Channel  
- Hercules  
- La tropa Goofy

→ Canal 33  
- Bola de Dragón

→ Fox Kids  
- La princesa Sissi  
- X-Men

→ Nickelodeon  
- Bob Esponja  
- Los Simpson

→ Cartoon Network  
- Johnny Bravo  
- Vaca y Pollo



# PREPÁRATE: NO SERÁ FÁCIL DOMINAR SU CARÁCTER



© Disney. © Ubi Soft Entertainment. Todos los derechos reservados.



## ¡YA A LA VENTA!



www.ubisoft.es  
Ubi Soft Entertainment S.A. • Edificio Horizon • Crta. de Rubí, 72-74 • 08190 Sant Cugat del Valles • Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 599 56 60

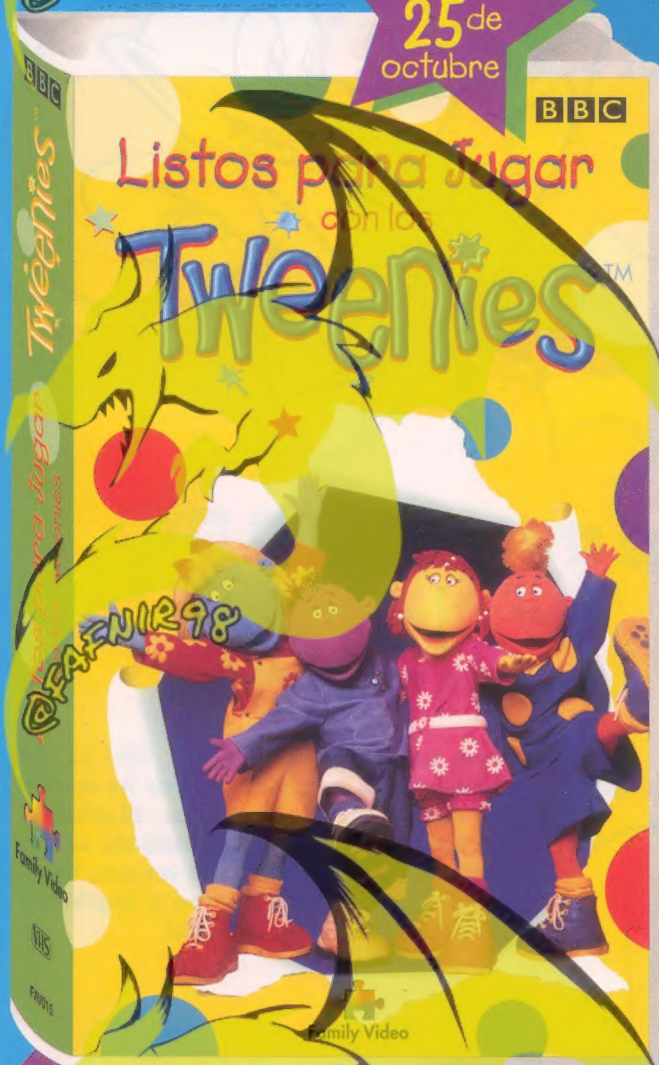


"Su imaginación no tiene límites"

# Tweenies™

los  
vídeos

a la  
venta el  
**25** de  
octubre



a la  
venta el  
**22** de  
noviembre

con 22  
divertidas  
canciones

Películas  
inéditas en TV.

un nuevo show musical  
lleno de acción

PVP  
recomendado  
1.995 c/u.



# La pandilla de Dibu

## ENTINTA Y COLOREA A DIBU

Nuestro Dibu se ha metido hoy en un Dibuportal nuevo, que le ha hecho recorrer la isla de las Dibupelículas y ha salido hecho todo un agente secreto. Pero todavía no le han visto ni el ni el. ¿Les damos una sorpresa y nos ayudas a repasar y a colorear a Dibu?

¡ATENCIÓN!  
¡ALLÁ VAMOS!

¡PFUH! ¡NO HABRÁ  
DIBUportal QUE SE  
ME RESISTA!

¡FLOP!

La evolución de

DIBU

Como habréis podido observar, Dibu ha ido cambiando un poquito. Y es que ha crecido con nuestra revista; fijaos bien. Al principio era más bajito y recordete, después se fue estirando y adelgazando cada vez más, hasta convertirse el dibujo elástico y larguirucho que conocemos. ¡ahí lo tenéis!





# ¡Ponte Loco!

**Nuevo**

# Choco Boniv

**THE SIMPSONS**

DELICIOSO BIZCOCHO  
RELLENO DE  
CREMA DE CACAO...  
**PRUÉBALO!**

**La Pandilla**  
BIMBO

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98



# Dibújalo

## ¿cómo se compone?

# UNA ILUSTRACIÓN?

### Componer una ilustración

Componer una ilustración es como cocinar: primero debes saber qué plato quieres hacer; qué alimentos necesitas; qué cantidad y en qué orden colocarlos.

UN POCO DE PAPEL, UNOS LÁPICES, UN CHORRITO DE TINTA, TRES GOMAS Y TODO A FUEGO LENTO DURANTE DIEZ MINUTOS...

¡PEPE, LA NIÑA ESTÁ APRENDIENDO A COCINAR!

### 1. Idea y boceto

¿Qué queremos dibujar? Esto es algo que tenemos que decidir antes de empezar a dibujar. Inmediatamente después dibujar un rápido boceto que refleje la idea.

### BOCETO



Y YO QUIERO UN AVENTURA Y YO QUIERO UN AVENTURA

O. SOSO. TORCUATO, CIERRA EL PICO...



### MISTER X





2

## Elementos

Con la idea esbozada, necesitas los elementos necesarios para el dibujo. Recuerda que en el dibujo necesitas, el fondo es

ELIGE UN ANIMAL, UNA PLANTA Y UN SCENARIO, DE CUALQUIER MANERA.

¡QUÉ NO, TORCUATO!

PERO SI HE TRAIDO LA CAMA!

## 3 Puntos de interés

Ahora toca decidir cuáles de los elementos que aparecen van a ser el más importante, en el que quieres que se fije la atención.

Elige uno de los elementos que será nuestro protagonista de la escena, así que lo vamos a dibujar.

¡O!

Es poner dos o tres puntos de interés pero recuerda que siempre que ser uno el que más destaque.

¡QUIQUE, TIENES UN PUNTO MENOS, POR HABLAR.

¡ME INTERESA EN MI DIBUJO.

COMO TODOS LOS AÑOS LOS CALCETINES EN LA CAJA POR LA CALZADA.

Y DICE USTED QUE PAPÁ NOEL TRAJE POR LA CALZADA... ¡HUM... VEO...

¡FLO!

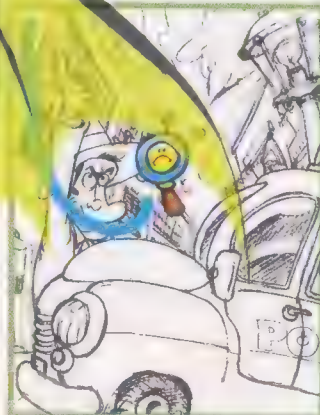
¡CUANTAS COSAS CHULIS TRAE...



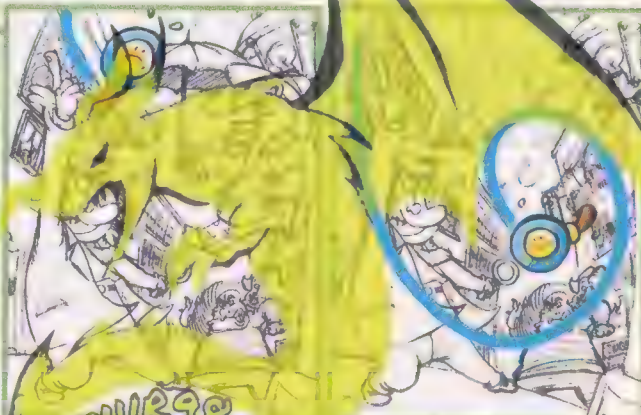
## 4 Recorrido Visual

Es algo así como cuando vas con el cole a un museo y tu profe te va llevando sala por sala explicándote lo que vas viendo. Pues bien, tú eres ahora quien tienes que marcar un recorrido en tu ilustración para que quien la vea se vaya en el orden que tú quieras y se pare donde tú digas.

MI LUPA HA DE ENCONTRAR EN LA ILUSTRACIÓN UNA SITIO POR DONDE ENTRAR Y UN CAMINO QUE SEGUIR.



**MAL:** No pongas nada delante, como el coche.



**MAL:** Hay dos puntos de interés pero no se sabe a cuál mirar.

**BIEN:** La lupa sabe qué camino seguir.

## 5 Luces y colores

Los colores y las luces ayudan a guiar la mirada del espectador. Por eso, cuando el color y las luces deben también ayudar al recorrido visual. Así que, colores más fuertes y más iluminación para nuestro punto de interés.

¡CHATO, TE HE ENCONTRADO!

¡YA LO VEO, GRACIAS!





# Pasa el rato con el pato Torcuato

¡SORPESAAA!

Torcuato ha partido  
averigua en

co que trae co  
gerlo.



@FAFNIR98



38 : 1111111111

Torcuato ha de  
puesto una le ra para q  
e su nombre, pero se ha hecho  
un lío. ¿Puedes ayudarle a  
a, para que se lea la palabra



ME FALLA LA  
MEMORIA. LO  
MEJOR SERÁ QUE  
DUERMA 20 Ó 30  
HORAS MÁS.

@FAFNIR98

"Lo vió todo negro?"

La noche del cinco de enero me llamó Bárbara muy asustada: había pánico en los Reyes Magos en su casa. Faltaba una resaca fue ver que en vez de dos reyes blancos y uno negro, los tres eran negros! Esto llevó a pensar a Bárbara que se trataba de tres farsantes locales disfrazados por los Reyes Magos.

Por era detenerlos y llevarlos a comisaría pero cuando llegué, en el salón de la casa de Bárbara descubrí varias pistas por las que deduje que no eran farsantes, sino los auténticos tres Reyes Magos de Oriente, tal y como ellos insistían.

¿Que cómo lo supe? Mírate bien en esta foto que saqué del caso, y podrás ver la clave.



@FAFNIR98

SOLUCIÓN:  
Los Reyes Magos entran normalmente por las ventanas, pero las de la casa de Bárbara tienen rejas, por lo que tuvieron que entrar por la chimenea poniéndose negros de hollín.



@FAFNIR98



# Zoé, en el mundo de las hadas

Guión y color:

VERGARA+AGREDA

NUESTRO REY ESTÁ  
PERDIENDO LAS FUERZAS  
MAYOR QUE EL MUNDO  
UNO DE LOS TRES  
LOS LEFRICANO

...¿CÓMO PUEDO AYUDAR A LA NINFA  
DORMIDA SANÁ Y SALVA. ZOÉ HA DE  
MONTARME A SU MUNDO EN BUSCA  
DE LA ÚNICA COSA QUE PUEDE DEVOL-  
VER LA ENERGÍA A SU MAJESTAD...

...¿CÓMO PUEDO  
HACERLO FÁCIL  
EDUCADAMENTE  
SIN NECESIDAD  
DE ARMAR  
TANTO JALEO?



SÍ... YA... PERO  
¿Y LA EMOCIÓN?  
¿Y LA AVENTURA?

...¿CÓMO PUEDO  
ESE MUNDO  
MIL...  
TANTO JALEO?

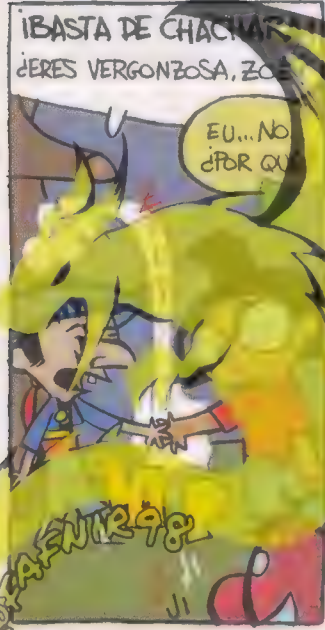
...  
BISS...  
BISS

¿CEREAL  
PARA EL  
DESAYUNO?



¡BASTA DE CHACHARREAS!  
¿ERES VERGONZOSA, ZOÉ?

EU... NO  
¿POR QUÉ?



...PUEDO TRANSPORTAR  
A LAS PERSONAS ...  
ENTRE AMBOS MUNDOS  
¡PERO SIN  
ROPA!



VERGARA+AGREDA 2000



¡OTRA FORMA DE HACERTE CON TODOS!

# POKÉMON PINBALL

© 1999 Nintendo. All rights reserved. Pokémon, Pokémon Pinball, and the Pokémon Pinball logo are trademarks of Nintendo. The Game Boy logo is a trademark of Nintendo. The Game Boy Color logo is a trademark of Nintendo. The Game Boy Advance logo is a trademark of Nintendo. The Game Boy Advance SP logo is a trademark of Nintendo. The Game Boy Advance SP 25th Anniversary logo is a trademark of Nintendo. The Game Boy Advance SP 25th Anniversary logo is a trademark of Nintendo. The Game Boy Advance SP 25th Anniversary logo is a trademark of Nintendo.



NUEVO POKÉMON PINBALL™

¡Prepárate para temblar! Porque, con Pokémon Pinball, el Game Boy tendrá también la capacidad de vibrar. Dale a la bola con Pokémon Pinball.

GAME BOY COLOR



Nintendo

pokemon.nintendo.es



# La animación "MADE IN SPAIN"

En las Animalegas. En nuestras tierras también se hacen dibujos animados y muy interesantes por cierto... algunas de estas series las podremos ver en la tele, otras van directamente al mercado del vídeo... vamos a conocer un poco más algunas de las producciones que hacen nuestros estudios.

Por Mary Molina

## Twipsy

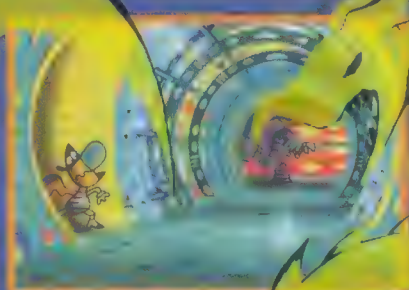


¿Nunca te has preguntado cómo es el servicio de mensajería de Internet? ¿Por qué los mensajes llegan tan rápido? ¿Cómo se controla la respuesta a todo esto en Twipsy, la nueva serie del estudio de Mariscal? Pues llega con mucha gracia.

En esta serie, Twipsy y sus compañeros reparten los mensajes a gran velocidad. Pero no se detienen en la Animalega de Internet, sino que van directamente al mercado del vídeo...

Controlando la información que entra y sale de la Red, Twipsy y sus compañeros reparten los mensajes a gran velocidad. Pero no se detienen en la Animalega de Internet, sino que van directamente al mercado del vídeo...

capítulo y... ¡se lo pasan en grande! Nuestros protagonistas saben que cuando navegan por Internet allí están Twipsy y sus compañeros, repartiendo los mensajes sin parar. En esta serie todo el mundo de la Red está hecho por ordenador y las carreras de los mensajes las vemos como si fuéramos nosotros mismos a gran velocidad. Pero no se detienen en la Animalega de Internet, sino que van directamente al mercado del vídeo...



En esta serie, Twipsy y sus compañeros reparten los mensajes a gran velocidad. Pero no se detienen en la Animalega de Internet, sino que van directamente al mercado del vídeo...

serie. El inconfundible estilo de Mariscal es uno más de los atributos de esta producción.



# MARCELINO

## PAN Y VINO

más "normales" como **Candela**, una compañera inseparable que le acompaña en todas sus divertidas aventuras.

Pero un día **Marcelino** descubre que no es el único que vive en la calle. Hay otros niños que, como él, están hambrientos y sedientos. Entonces, él les ofrece pan y vino para que no padezcan hambre ni sed. Otras veces le cubren con una manta para que no pase frío. Como **Marcelino** no tiene apellidos, este hombre le bautiza como **Marcelino Pan y Vino**.

La serie de dibujos animados de 26 capítulos se estrenó en la historia original de **José María Silva**, escrita en 1953. Pocos años después, la historia se tradujo a 33 idiomas y se publicaban más de 150 ediciones. Además, ha tenido versión en imagen real en 1955, que ganaría dos premios en 1957 y en 1965. ¿Quién se acuerda de esta serie? Los dibujos son obra de José Luis Marín, que en los años 60 y 70

### EL ORIGEN DE MARCELINO

Al pequeño **Marcelino** lo abandonaron de la puerta de un orfanato cuando tenía un año de vida. Desde entonces, él se ha dedicado a ayudar a los niños que viven en la calle.

La serie de dibujos animados de 26 capítulos se estrenó en la historia original de **José María Silva**, escrita en 1953. Pocos años después, la historia se tradujo a 33 idiomas y se publicaban más de 150 ediciones. Además, ha tenido versión en imagen real en 1955, que ganaría dos premios en 1957 y en 1965. ¿Quién se acuerda de esta serie? Los dibujos son obra de José Luis Marín, que en los años 60 y 70

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98



...el leviatán en la escuela... Infinit no ha ido hoy a la escuela... ¿Qué está pasando? Algo extraño está a punto de ocurrir estas Navidades y los habitantes de este particular país están a punto de descubrirlo...

Infinit es el ayudante del profesor y un poquito torpe. Pero esta noche, dado dormido y ha llegado a la cocina, donde ha armado tal alboroto que lo ha dejado todo fuera de lugar. Como está tan avergonzado, Infinit escapa de la escuela y llega a tropicónes al bosque, donde le espera la aventura más fantástica que jamás se hubiera atrevido a soñar.

### ¿DE DÓNDE HA SALIDO?

LA NOCHE MÁGICA fue un capítulo especial de Navidad de una serie llamada 10+2 que se emitió en la cadena autonómica TV3. Estas Navidades, Infinit ren Video lanza...

...a Acció es la responsable de en la que sus protagonistas son los números y unos intrépidos y simpáticos ratones. Esta película ha recibido varios premios internacionales y fue finalista en los Emmy Awards en Nueva York en 1999.

10+2 van a la escuela y pasan las como cualquier otro niño...







# MINI MONSTERS

Guión y Dibujo: David Ramírez Color: [illegible]





SI TE GUSTO

NO TE PUEDES PERDER...

DE LOS CREADORES DE CHICKEN RUN

AS INCREÍBLES AVENTURAS DE

# Wallace & Gromit



IN E

FECHA DE LANZAMIENTO:  
22 de NOVIEMBRE de 2000

DREAMWORKS  
HOME ENTERTAINMENT



# ¡Vale a la GAME BOY

Nintendo  
Product

Lo último de la serie de otra manera la Presentación Pokémon

Game Boy es algo más que un juego: es una historia sucediendo con el juego de cartas. Inter. Trading Card, una genialidad de Nintendo que unirá a las. Y si no estáis en ninguno de los dos mundos, si probáis seguro que picáis.

es que definiréis los de Pokémon? la a los fans del también que por

@AFENIR98

@AFENIR98

## POKÉMON TRADING CARD



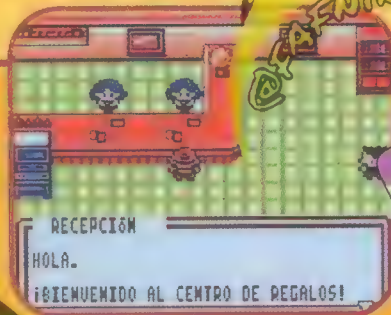
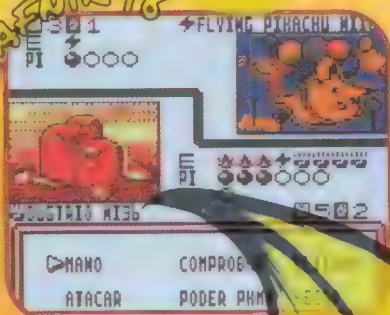
El reto del personaje protagonista (que es el jugador) es conseguir las cartas legendarias. Para ello, el jugador debe vencer a los 8 grandes maestros. El jugador debe moral intacta a una espectacular batalla. El jugador debe cuatro su armamento Pokémon. Prácticamente todo el tiempo de juego lo pasaremos enfrentando nuestro mazo al de los rivales. Las cartas se pasan en el conjunto básico de sobres y en las expansiones. El primer mazo nos lo regala el Dr. El jugador debe el laboratorio que lleva su nombre, y una de las primeras cosas que el jugador debe intentar completar (máximo 60 cartas) lo antes posible. Hay que combatir, vamos. Los combates tienen una estructura por turnos, y a los fans del RPG les resultarán muy familiares. Las cartas de energía al

ataque, se juega con siete cartas, hay cartas de entrenador, de evolución...), pero no tardaréis demasiado en aprenderlas. Trading Card incluye un tutorial magnífico que os resolverá todas las dudas en un periquete. Desde interrogantes como el valor de las cartas o de los Pokémon en juego hasta dudas sobre palabras clave o el desarrollo de la partida. Como buen juego de Pokémon, Trading Card tiene un gran componente multijugador. Las opciones para competir y combatir garantizan la duración y el interés del cartucho. Compartir cartas, mazos, configuraciones, incluso con la posibilidad de generar nuevas cartas. Y luchar contra los mazos de otros jugadores, a través del cable link. Para eso te dejarás las neuronas consiguiendo mejores cartas, para que ningún "maestro" te rechiste.



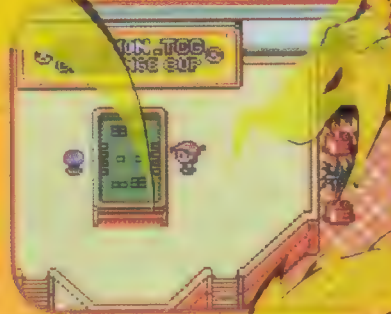
@AFENIR98

@AFENIR98



@AFENIR98

@AFENIR98





# ¡Intercambia todas tus cartas en tu Game Boy!

Todos de  
pantalla y de  
las cartas en  
castellano

Mejora tus habilidades y conocimientos para  
convertirte en el Gran Maestro Pokémon.  
Enfrenta a tu rival en batalla virtual o contra tus  
amigos. Intercambia las mejores cartas a través  
del Puerto de Comunicación por Infrarrojos.

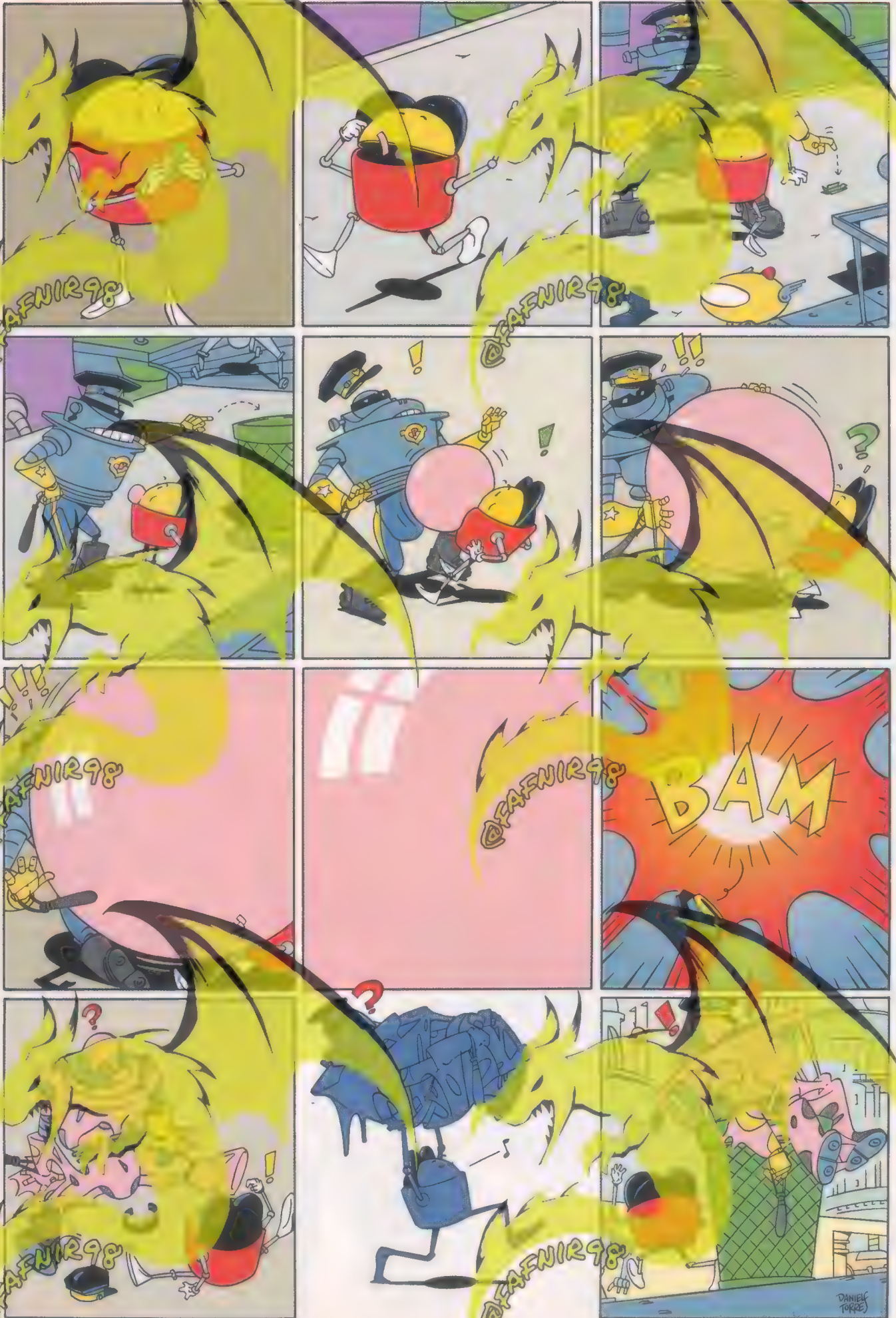
Pokémon Trading Card Game para Game Boy.

Incluye una carta Meowth de edición limitada

Nintendo

pokemon.nintendo.es





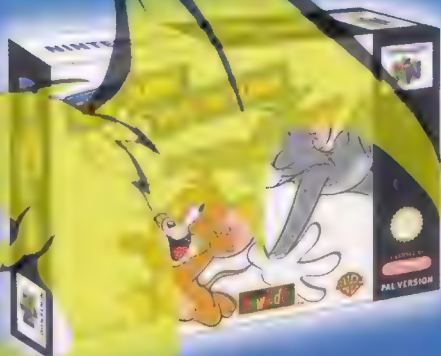


# TOM and JERRY

## ¡Tom y Jerry vuelven al ataque!

El mundo de Tom y Jerry se ha organizado una batalla campal! Defiéndete con todo lo que encuentres a tu paso: planchas, peceras, tartas, bolas de billar y, ¡hasta dinamita!

Afina tu puntería: ¡esto es una batalla sin tregua!



Jerry in Fists of Fury



Tom & Jerry en Porrazos  
Diestro y Sinistro





# Jóvenes Dibujantes

Una guía para comenzar a dibujar

## El lápiz

Ahora que ya habéis aprendido algunas de esas cosas que todo dibujante debe saber ha llegado el momento de

No, no hay que tenerle miedo. Pensad así: "El dibujo que quiero ya está ahí, dentro del papel, sólo está esperando a que yo lo saque fuera".

¿Y sabéis qué es lo que más os va a ayudar a conseguirlo?

Un lápiz es una mina de grafito o carbón que, para poder manejarla bien con la mano, va metida dentro de una barra de madera cilíndrica o poliédrica de base hexagonal.

Aunque también puede ir dentro de un portaminas.





Como ocurre con los papeles, hay una gran variedad de lápices que hay que conocer para poder elegir el más adecuado.

¿BLANDO?

## ¿LÁPIZ DURO O LÁPIZ BLANDO?

Sí, la cualidad más importante de un lápiz es su dureza. La dureza se mide en función de la consistencia de la mina. A mayor dureza, el trazo es más fino y negro. A menor dureza, el trazo es más grueso y negro.

Al lápiz duro se le designa con la letra H.  
Al lápiz blando con la letra B.

Hay una escala que puede ir del 8B -el más blando- al 8H -el más duro-.

Observa en este recuadro qué trazo tiene cada tipo de lápiz.



Como ves, hay un lápiz para cada tipo de trabajo. Si haces un apunte rápido en el que es más importante la intensidad de la línea que la precisión, puedes utilizar un lápiz blando (un 2B, por ejemplo).

Si, por el contrario, tienes que hacer un dibujo muy pensado y detallado, en el que cada línea ocupe su preciso lugar, debes usar un lápiz duro (prueba con un H).

Un lápiz que cuesta poco dinero pero es malo y se rompe a cada momento es más caro que otro que cuesta más pero que es bueno y dura mucho tiempo.



# Las Tres M

Las Tres M son un imán muy llamativo para los niños de todo el mundo, estas tres hermanas lo tienen mejor que la mayoría: gracias a una bruja no muy terrorífica pueden entrar y salir de los cuentos, conocer a los protagonistas, y por qué no?, echarles una mano con sus problemas.

Por Eulàlia Dolz

## TERESA, ANA Y HELENA

Estas tres hermanas mellizas son idénticas en todo: son pocas las que pueden distinguirlas, y para eso cada una lleva un lazo de color diferente: el de Teresa es rosa, el de Ana azul y el de Helena verde. Son muy traviesas y a veces no piensan antes de hacer las cosas, pero para eso tienen a su curiosa "mimera" que, a través de los cuentos clásicos, intenta enseñarles a comportarse mejor, conociendo los finales de las historias. Y parece que les sirve de

## EL MOCHUELITO

Es la mascota de la bruja aburrida y a veces se mete en las aventuras de LAS TRES M.

## LOS CUENTOS

Los cuentos clásicos se acostumbra a parodiar todo lo que se puede, y las Tres M, Teresa, Ana y Helena.







@AFENIR98

# LA BRUJA ABURRIDA

En realidad es casi tan protagonista como las niñas: tiene el poder de meterlas en los cuentos de terror, normalmente para castigarlas por alguna travesura. Pero también les enseñan alguna lección: si logran que ella se aburra, pueden volver a casa; si no... la típica bruja, con su mala



## UN GRAN EXCMO

La serie está basada en los cuentos de Roser Capdevila y la editorial Cromosoma ha creado una serie que ha arrasado en los países donde ha sido emitida. Dirigida por Belén Gaudier, la serie ha sido emitida en 133 países y traducida a más de 28 idiomas, algunos tan "exóticos" como el turco, el sueco, el araní o el gaélico. Entre los personajes más populares de la serie están Teresa, Ana y Helena, tres niñas que se enfrentan a las más vivaces y extrañas brujas. También han salido a la luz varias cintas de video que recogen los capítulos de la serie y montones de libros, muñecas...

@AFENIR98

## SE EMPIE EN...

Si quieres ver a La Bruja Aburrida, sigue sus aventuras desde el día 1 de diciembre en la media hora de la tarde y los sábados a las 10 de la mañana. También en los canales de televisión por cable como Fox Kids y en TVE (a las 10 de la mañana).

@AFENIR98

@AFENIR98







# La Isla del Tesoro

LITERATURA

# La vuelta al mundo en 80 días

# Las aventuras de Ulises

VIAJA EN EL TIEMPO  
Y EL ESPACIO  
y adquiere,  
por inmersión, los  
conocimientos  
históricos,  
geográficos  
y literarios  
que configuran  
el contexto  
de cada obra.



APRENDE A ANALIZAR LAS SITUACIONES  
Y A TOMAR LAS DECISIONES adecuadas  
y seguir el argumento de la novela.

GEOGRAFÍA

Revisita las grandes aventuras de la literatura

Premio Ciudad de Barcelona

CONECTA CON BARCELONA

LLÁMANOS

93 200 21

ESCRIBENOS

directa@bcnmultimedia.com

VISÍTANOS

www.bcnmultimedia.com

CD-ROM  
DEMO  
GRATIS

¡Pídelo ahora!

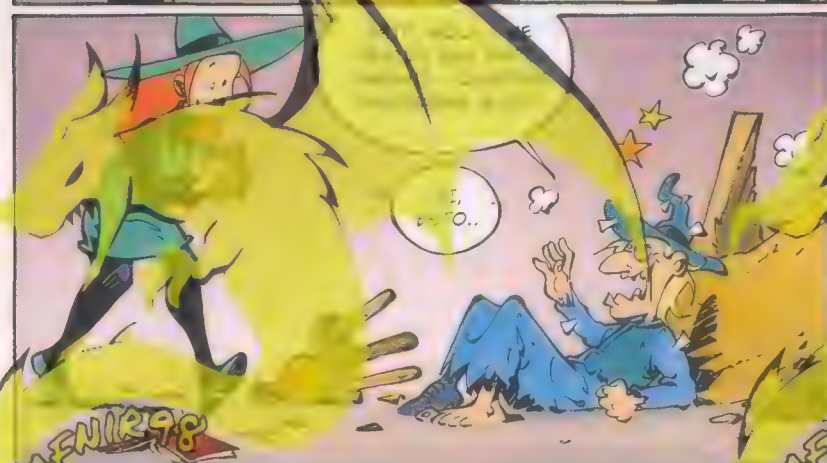
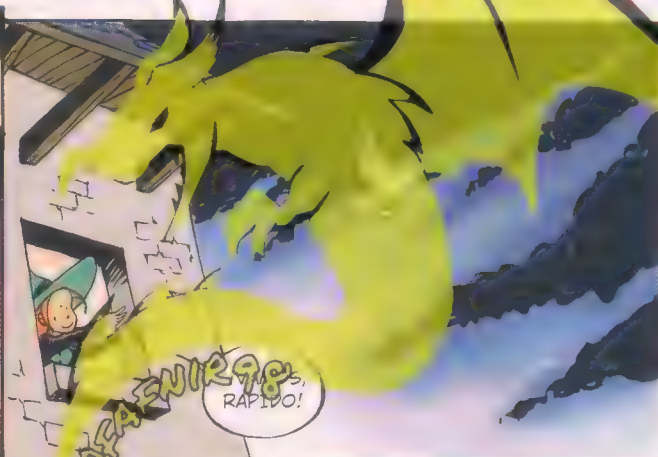


BARCELONA multimedia

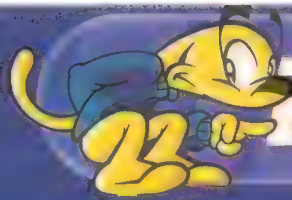


# Melina

Guión: Carlos Muñoz Wilson







# DIBUCONCURSO

NETEL

## DINOSAURIO

Los dinosaurios de la película saltan de la pantalla a tu casa en forma de figuras.

**HAY 6 MODELOS DISTINTOS.**

**¿Te los vas a perder?**

Sorteamos **10** modelos distintos de Dinosaurio, la gran producción de Disney del 2000.

Consíguete uno y mandanos vuestros datos a:

**DIBUCONCURSO DINOSAURIO**

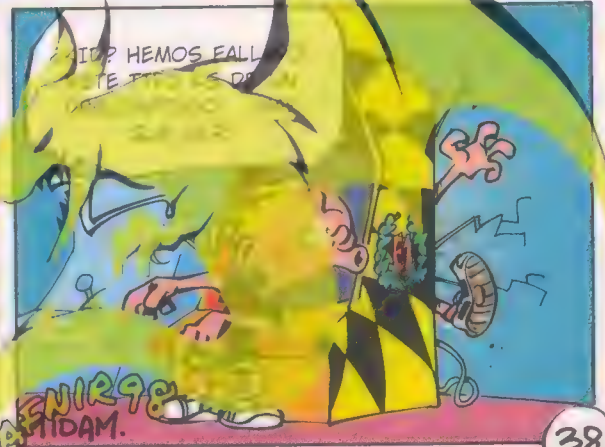
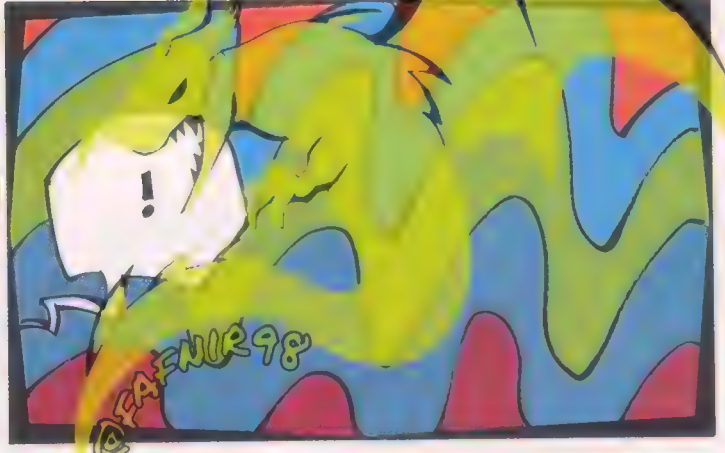
Revista ¡Dibús!

c/ Fluvià nº 89

08019 Barcelona

¡Tienes hasta el **31 de enero** para enviarnos tus cartas! ¡Rápido, dibucolega!







¿Quiénes?

SPIDERMAN

¡Tus  
super  
héroes  
te  
esperan!

SAILORMON

WALTER  
MELON

FOX  
KIDS



CANAL DIGITAL

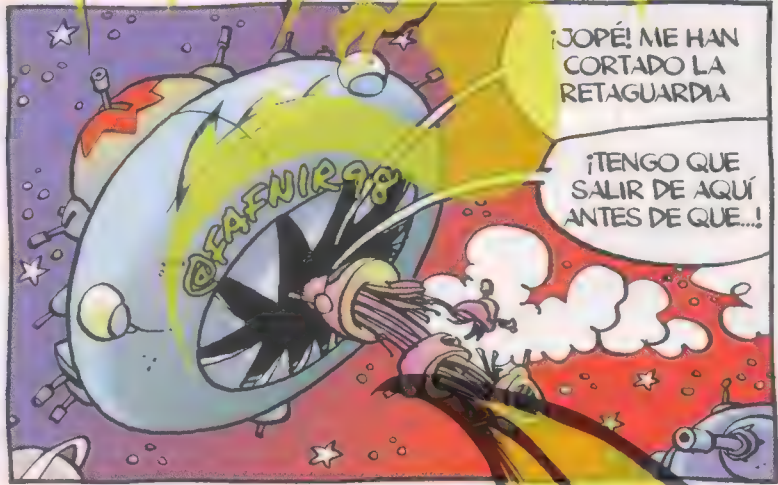




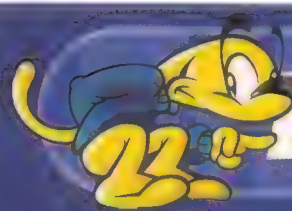
# PUNTA PROTA

Jan

LA ENORME TRASTONAVE DE NUESTRO HÉROE CRUZA EL ESPACIO ESQUIVANDO LOS RAYOS DE LA SUPERNOVA...







# DIBUJACONCURSO

# BANDAI

## LOS SIMPSON

TM

Los Simpson (¿cómo no!) también celebran el Año Nuevo y **Marge** va a tener más problemas que nunca para organizar una fiesta decente en la que **Homer** no se lo coma todo antes de empezar y **Bart** no se lo cargue todo de la forma más original que se le ocurra... ¡Así es esta familia! Pero en las Fiestas todos están dispuestos a hacer una excepción y van a ayudarse unos a otros para celebrar el **Año Nuevo** con...

¿Y...  
¿O...  
nas...  
el **Año Nuevo**? ¡Dibújanos a un personaje de **LOS SIMPSON** celebrándolo! Y podrás ganar uno de los **12 BART SKATE RADIO CONTROL** de **BANDAI** que sorteamos.

CONCURSO LOS SIMPSON

Revista (Ojalá)  
c/ Flavia nº 80  
08019 Barcelona

Tienes hasta el **31 de enero** para enviarnos tus dibujos.



# PEQUEÑO MOSQUITO

Dario Adanti



# PEQUEÑO MOSQUITO

Dario Adanti



Dario Adanti





VIVE LAS AVENTURAS DEL DETECTIVE  
MÁS PEQUEÑO DE LA HISTORIA

# DETECTIVE GOMMA

¡YA A LA  
VENTA EN  
VÍDEO!

también  
disponible en  
**DVD**  
VIDEO

MEGURE

KAN HIRAI

LEGACY HIRAI

YU. ASATA

AMIGO DE CONAN



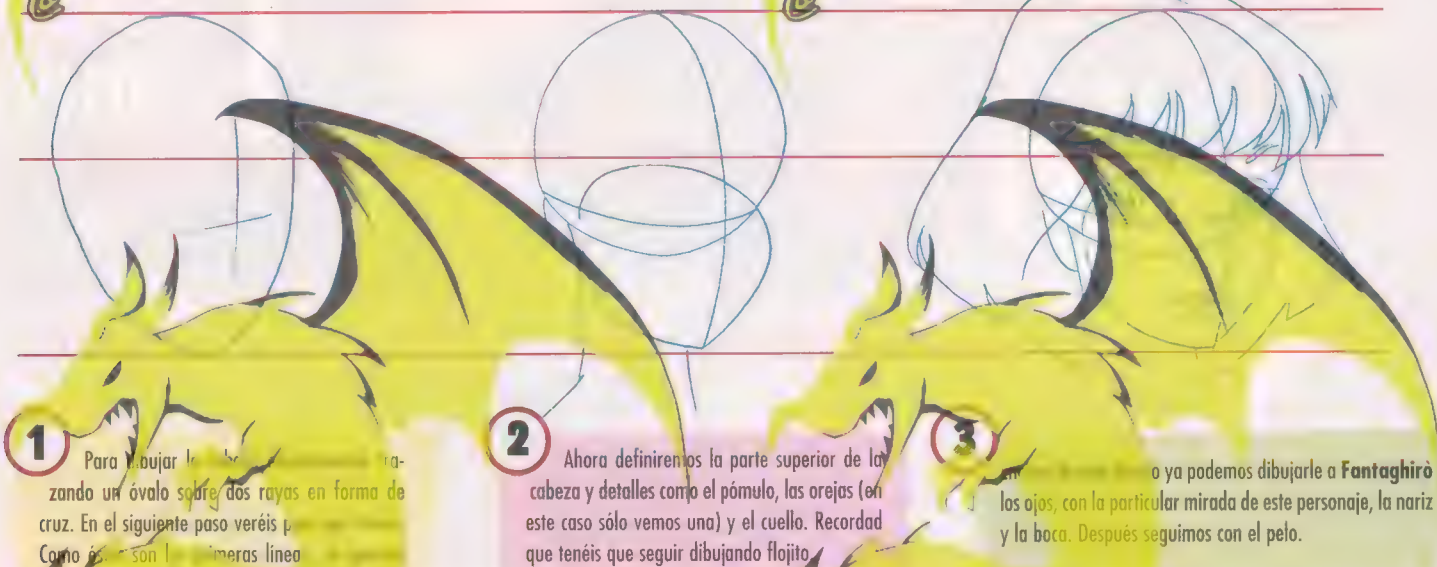


# Cópialo

## ¡Dibujando a Fantaghirò!

Aquí estamos de nuevo, dibuartistas, con un nuevo personaje que seguro que conocéis. Se trata ni más ni menos que de Fantaghirò, una princesa con un carácter...

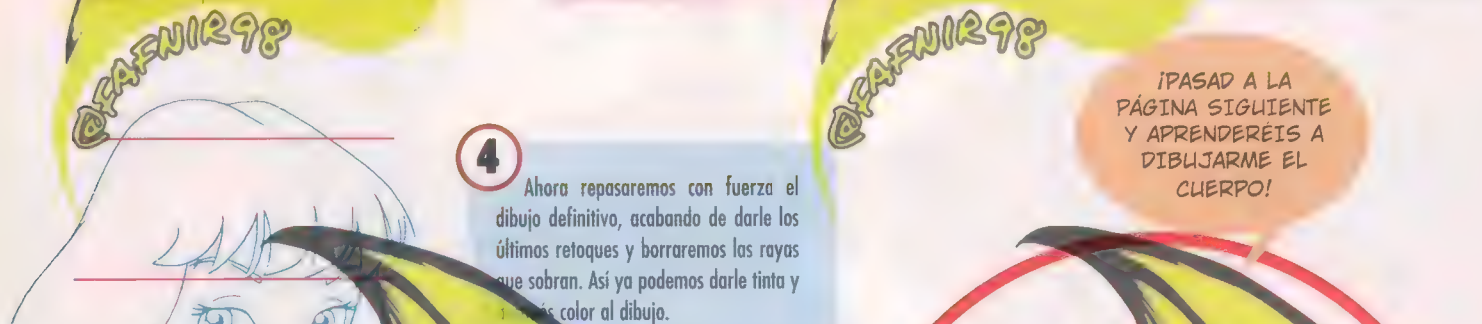
por BRB



**1** Para dibujar la cabeza de Fantaghirò, trazando un óvalo sobre dos rayas en forma de cruz. En el siguiente paso veréis p... Como las... son las primeras líneas... usando el lápiz.

**2** Ahora definiremos la parte superior de la cabeza y detalles como el pómulo, las orejas (en este caso sólo vemos una) y el cuello. Recordad que tenéis que seguir dibujando flojito.

o ya podemos dibujarle a Fantaghirò los ojos, con la particular mirada de este personaje, la nariz y la boca. Después seguimos con el pelo.



**4** Ahora repasaremos con fuerza el dibujo definitivo, acabando de darle los últimos retoques y borraremos las rayas que sobran. Así ya podemos darle tinta y... más color al dibujo.

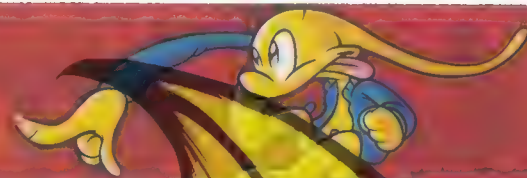
¡PASAD A LA PÁGINA SIGUIENTE Y APRENDERÉIS A DIBUJARME EL CUERPO!

### ¡ATENCIÓN!

Las líneas azules representan las p... para dibujar a Fantaghirò. No os olvidéis de seguir todos los pasos, ya que si no lo hacéis, el dibujo quedará incompleto. ¡Dibujad con paciencia y disfrutad de este proceso!

@FAFNIR98





1

Como nuestra heroína tiene unas proporciones rea-

cionales para el cuerpo de una chica de unos 17 a 20 años, más o menos delgada, sin pasarse.

2

Como en el caso anterior, empezaremos a definir los elementos más importantes del cuerpo, así que en la cara vamos a detallar los ojos, la nariz y la boca y en el cuerpo las articulaciones y la forma definitiva de Fantaghirò. Esto nos ayuda a definir la pose del personaje.


YA ESTOY LISTA PARA DEFENDER EL PAÍS DE TUAN.

FANTAGHIRÒ ME LLEVA A TODAS PARTES Y NUNCA SE OLVIDA DE MÍ. ¿ENOS ACOMPAÑAS?

3

Dibujamos la ropa, las botas, el... Y la bolsa con la Maga... La inseparable compañera protagonista. ¡No se le olvide! Ahora ya tenemos a nuestra amiga.





Sin duda, la película más esperada de todos los estrenos que se presentan en estas fiestas es **El Grinch**, un clásico del cine que por fin ve la luz en la gran pantalla. **Jim Carrey** se esconde bajo la piel de este extraño ser que quiere robar la **Navidad**. ¿Lo conseguirá?

El **Grinch** es un ser de pelo verde y ojos amarillos que vive en una cueva, no muy lejos de Whoville, la aldea de los **Who**. Los **Who** no son humanos aunque lo parezcan, porque si no... ¿Cómo podrían hacer esas increíbles cabriolas con esas graciosas y rechonchas formas? Además de ésta, los **Who** tienen otras muchas habilidades. Les encanta celebrar la **Navidad**. Y el **Grinch** odia la **Navidad**, porque a los **Who** cantar, saltar y bailar... ¡qué lindos son! Ya no puede soportarlo más y decide entrar en acción: va a robar la **Navidad**. ¡Todos los

conseg...  
objetivos... "grinchosa" de...  
como no tiene...  
renos, le coloca unos grandes cuernos a su perro **Max**. El día antes de **Navidad**, el **Grinch** corre hacia Whoville...

Hay algo entre los **Who** que, al igual que el **Grinch**, no entiende el sentido de la **Navidad**... No sabe por qué se colocan tantos adornos por qué se vacían los grandes almacenes la semana antes de fiestas. Por eso decide investigar sobre el **Grinch**, un verdadero tema prohibido en el lugar donde vive la pequeña **Cindy Lou Who**. Pero cuando **Cindy Lou** empieza a preguntar por el **Grinch** todas las puertas se cierran y la gente corre asustada. ¿Tanto miedo da?



La pequeña **Cindy Lou Who** quiere saber cuál es el sentido de la Navidad y empieza a investigar sobre el **Grinch**.



# El Dr. Seuss y su mundo

Ha sido un hito en la historia del cine de animación. Los dibujos de **Dr. Seuss** se publicaron durante los años 40 y 50, por eso los dibujos originales de **Geisel** y el entorno que rodea a sus personajes es como el de aquella época, pero con algunos retoques. Las casas y los edificios tienen curvas, las calles se retuercen y el centro de Whoville es un enorme árbol de Navidad... no hay ni una sola recta. El vestuario de los personajes es estrafalario y les da un aspecto muy peculiar. Y si no... fíjate en los peinados de **Cindy Lou** y del alcalde **May Who**.



El Dr. Seuss mezcló muchos estilos (entre ellos el de Gaudí) para conseguir un aspecto suficientemente rocambolesco para Whoville.

## Una dura sesión de maquillaje

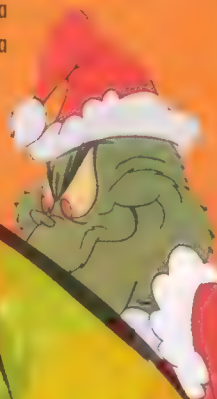
El Grinch se hizo realidad. En 1966 empezó a trabajar en el aspecto del **Grinch**, que tenía que adaptarse al cuento y a los dibujos del **Dr. Seuss**. Antes de dar con el modelo definitivo, se hicieron muchos intentos. Al fin dieron con la fórmula. El maquillaje le dio una parte de la dentadura postiza y eso se lo pone muy difícil a la hora de hablar. Las lentillas son otra cosa, ya que ocupan todo el ojo, son un auténtico martirio... Y eso cada día de rodaje. Muchas veces, **Carroll O'Connor** llegaba tarde al estudio por culpa de estas sesiones de maquillaje que duraban tres horas. Después está el grueso traje de pelo verde y la ropa que lleva el **Grinch**. **Jim Carrey** era como si le enterrasen vivo todos los días, sólo se le pasaban los malos cuando el **Grinch** estaba ¡Acción! ya que siempre había que pretor el



## Los dibujos animados de Grinch

El **Grinch** se ha convertido en una historia imprescindible que forma parte de las Navidades, como la del avaro **Scrooge**, otro "ogro" cuyo corazón se re-  
blenda con las fiestas.  
Este es el **Grinch** que salía en el cortometraje que se hizo en 1966.  
Muy popular.

El **Grinch** se ha convertido en una historia imprescindible que forma parte de las Navidades, como la del avaro **Scrooge**, otro "ogro" cuyo corazón se re-  
blenda con las fiestas.







# Vota los primeros premios

## Dibujos

PRIMEROS PREMIOS

### ELIGE A LOS MEJORES DEL AÑO!

Seguro que de todos los personajes que has visto en la televisión, el cine o en los cómics, hay uno que es tu favorito. Y hay una serie que es la que nunca te pierdes. Y una película que te ha fascinado... ¿Y a que también hay un cómic que te gusta mucho más que los demás? ¿Cuál es tu ídolo? ¿Seguro que sí!

En ¡Dibujos! queremos saber cuáles son las cosas que os gustan más. Os vamos a poner muy fáciles para que podéis votar lo que queráis. Lo que nos interesa es que nos deis vuestra opinión. Así podremos organizar los PREMIOS DIBUS!

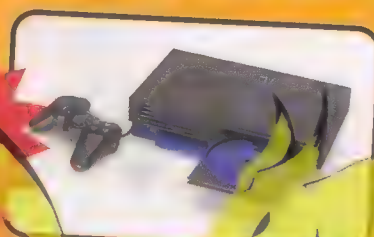
Os lo vamos a poner muy fácil para que podéis votar lo que queráis. Lo que nos interesa es que nos deis vuestra opinión. Así podremos organizar los PREMIOS DIBUS!

Os lo vamos a poner muy fácil para que podéis votar lo que queráis. Lo que nos interesa es que nos deis vuestra opinión. Así podremos organizar los PREMIOS DIBUS!

## LOS PREMIOS



¡Premio a los mejores dibujos de Disney en Estados Unidos!



¡Premio a los mejores dibujos de videojuegos!



¡Premio a los mejores dibujos de informática!



¡Premio a los mejores dibujos de libros de cómics!



# Las CATEGORÍAS

## GRAN PREMIO ¡DIBUS!

- MEJOR PERSONAJE .....

## REVISTA ¡DIBUS!

- MEJOR SECCIÓN .....
- MEJOR DIBUJANTE .....
- MEJOR PORTADA .....

## CÓMIC

- MEJOR CÓMIC .....
- MEJOR DIBUJANTE .....
- MEJOR PERSONAJE .....

## PELÍCULA DE CINE DE DIBUJOS ANIMADOS

- MEJOR PELÍCULA .....
- MEJOR PERSONAJE .....
- MEJOR MÚSICA .....

## SERIE DE TV DE DIBUJOS ANIMADOS

- MEJOR SERIE .....
- MEJOR PERSONAJE .....
- MEJOR MÚSICA .....

## TELEVISIÓN

- MEJOR PROGRAMA DE TELEVISIÓN .....
- MEJOR PRESENTADOR DE TELEVISIÓN .....

## PRODUCTOS

- MEJOR PRODUCTO DE DIBUJO .....
- MEJOR VÍDEO/DVD .....
- MEJOR LIBRO .....
- MEJOR VIDEOJUEGO .....
- MEJOR JUGUETE .....
- MEJOR JUEGO DE CARTAS .....

# DATOS PERSONALES

NOMBRE ..... APELLIDOS .....

DIRECCIÓN ..... POBLACIÓN .....

CODIGO POSTAL ..... PROVINCIA .....

TELÉFONO ..... E-MAIL ..... EDAD .....

# BASES DEL CONCURSO

Para participar, sólo tienes que rellenar y enviar los datos de esta página, o escribirlos en un papel aparte, pero no olvides incluir tus datos personales. Regístralos antes del 28 de febrero. Después no los manda.

## PRIMEROS PREMIOS DIBUS

Fluvià, 89  
08019 Barcelona

El sorteo de los premios se realizará ante notario el 9 de marzo de 2001, y la lista de ganadores se publicará en la revista ¡DIBUS! nº12 de abril.





# LIGA POKÉMON ¿TE APUNTAS?

Esta liga no es de fútbol sino de cartas. ¿Cómo es una liga de cartas? Llega a España la Liga Oficial Pokémon, en la que los mejores entrenadores se enfrentarán en combates.

La Liga tiene una duración de 6 semanas con una pausa de una semana en el mes de agosto.

Si tenéis la Liga, os dará un Lider de Gimnasio. Los días y las horas en las que están programadas las actividades de la Liga. Estas actividades consisten en jugar a las cartas de Pokémon, dibujar y/o enseñar a un amigo, entre otras. La Liga comenzó a mediados de noviembre en las tiendas especializadas y en los Centros Toys R Us de Barcelona y Madrid. ¿Eres el mejor entrenador de Pokémon de los alrededores? ¿Estás dispuesto a ser el número uno del país?

Además, sólo por participar en la liga obtendrás una carta promocional de Pokémon. Ah, al igual que en la serie, cuando ganes a un líder de Gimnasio obtendrás una medalla y cada vez que ganes un combate, sumarás puntos con los que podrás ganar premios. Lo mejor de esta Liga es que el objetivo no es ganar todas las cartas, sino ganar a lo grande. ¿Sabías que se pueden ganar 240 puntos sin ganar una carta? Puedes convertirte en Preparador Oficial, realizar las actividades de la Liga... hay montones de formas de ganar puntos, y cada vez que ganas...

## ¡PONTE EN LA JUNGLA EN CASTELLANO!

Desde finales del 2000, los pokéaficionados al juego de cartas de Pokémon podrán jugar con el nuevo juego de cartas de la Jungla en castellano. Este juego de cartas de la Jungla consta de 64 nuevas cartas en las que aparecen 17 nuevos Pokémon y una nueva carta de entrenador.





# MEDALLAS

Cada temporada puedes ganar una medalla. Estas medallas son como pins, así que si las ganas, podrás ponértela. Para ganar una medalla tienes que obtener 400 puntos. Aquí te vamos a explicar cómo.



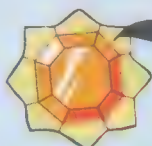
**MEDALLA ROCA**

Ciudad Plateada  
Temporada 1



**MEDALLA CASCADA**

Ciudad Celeste  
Temporada 2



**MEDALLA TRUENO**

Ciudad Carmín  
Temporada 3



**MEDALLA ARCO IRIS**

Ciudad Azulona  
Temporada 4



**MEDALLA VOLCÁN**

Isla Canela  
Temporada 6



**MEDALLA ALMA**

Ciudad Fucsia  
Temporada 7



**MEDALLA TIERRA**

Ciudad Verde  
Temporada 8

# ¡POKÉNOTIS!

Espero que disfrutéis mucho de este juego de cartas, y que os ayude a mejorar vuestro conocimiento de los Pokémon.

a el juego de cartas,

**EEUU:** En el juego ¡HEY, YOU PIKACHU! para Nintendo 64 puedes hablar con el Pokémon ratón a través de un micrófono especial. ¡Pikachu te oye y hace lo que le dices! De él depende que Pikachu consiga ayudar a sus amigos Pokémon.

En el juego ¡HEY, YOU PIKACHU! para Nintendo 64 puedes hablar con el Pokémon ratón a través de un micrófono especial. ¡Pikachu te oye y hace lo que le dices! De él depende que Pikachu consiga ayudar a sus amigos Pokémon.

## Glosario imprescindible

• **Actividad:** hay 6 actividades distintas. Cada semana se realiza una actividad durante seis semanas y la liga gana puntos cada vez que completas una.

• **Libro de medallas:** en él anotas los puntos y las medallas que ganas durante la temporada.

• **Sello de preparador:** si apruebas el examen de preparador oficial obtendrás un sello que te autoriza a jugar a otros participantes de la Liga, con lo que ganarás puntos adicionales.

• **Examen de preparador:** consiste en un examen de 15 preguntas de las que hay que acertar al menos 10 para obtener el sello.

• **Tarjeta de miembro DCI:** te identifica como preparador Oficial tras superar el examen y obtener el sello; te la dará el Líder del Gimnasio.

• **Líder del Gimnasio:** ayuda a los Entrenadores en todo, empareja a los competidores, asigna las actividades y sella el libro de medallas. Para que le reconozcas fácilmente, lleva una camiseta amarilla con el logotipo de la Liga.

• **CARTAS PROMO:** "Promo" es la abreviatura de "Promocional" y esto quiere decir que las cartas calificadas como "Promo" no salen ni en los mazos temáticos ni en los sobres. Sólo se pueden conseguir en acontecimientos especiales como los estrenos de películas o la Liga Pokémon; en la Liga te dan una cuando te apuntas. Las cartas Promo hacen que tu mazo sea distinto de los demás y un poco más especial. En la Liga se pueden conseguir una promo cada temporada. Hay 16 cartas Promo en total.

## LA ÚNICA PELÍCULA DE POKÉMON:

## SEREBI, EL MISTERIOSO POKÉMON 251

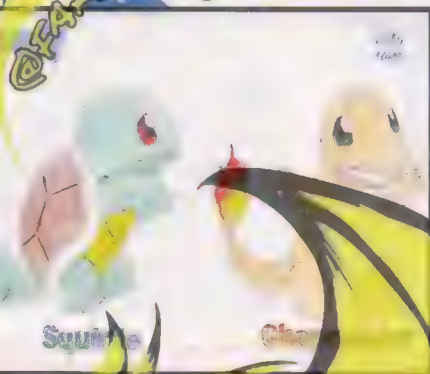
#251

En la película, un niño llamado Ash Ketchum se enfrenta a los Pokémon. En esta película, Ash se enfrenta a un Pokémon que se llama Serebi. Serebi es un Pokémon que se encuentra en la región de Johto. Serebi es un Pokémon que se encuentra en la región de Johto. Serebi es un Pokémon que se encuentra en la región de Johto.



# PIKADIBUJOS DEL MES

del mes  
NORMA Editorial  
Barcelona



1. Maculón Pérez, 10 años,  
Molina de Segura (Murcia).

2. Patricia Moutas Solo, Arriendas (Asturias).

3. Laura Méndez Terreros, Uruñuela (La Rioja).

4. Irene Muñoz Rayner, 15 años, Palma de Mallorca (Balears).

5. Irene Muñoz Rayner, 15 años, Palma de Mallorca (Balears).

6. Pedro Manuel Martínez Labordena, Zaragoza.

7. Vicky Muñoz Rayner, 15 años,  
Palma de Mallorca (Balears).

8. David Mingorance, Barcelona.

9. Rubén Martín Gutiérrez, 11 años,  
Añamendi (Guipúzcoa).



# POKEGUIN de EPISODIOS

## CAPÍTULO 32 EL NIÑO KANGHASKHAN

**Pokémon protagonistas:** #115 Kanghaskhan

Nuestros amigos todavía no han salido de la reserva **Pokémon**, **Ash**, creyendo que ya han llegado al safari **Pokémon**, intenta capturar un **Chansey**. Éste no era otro que la agente **Mara** disfrazada, esperando a los furtivos que intentan cazar en la reserva. Están en el medio de la jungla cuando, de repente, ven a una manada de **Kanghaskhan**. Un niño humano les protege y habla y enfrenta a estos **Pokémon**. El niño salvaje no recuerda nada de su más tiempo, ¿sabe que sus padres vienen a buscarle. ¿Estará dispuesto a volver con ellos? ¿Los **Kanghaskhan**? ¿Están a salvo del **Team Rocket**?

#115  
@FAFNIR98



## CAPÍTULO 33 LA MANADA DE LA VIDA DEL PUENTE

**Pokémon protagonistas:** #76 Golem, #91 Cloyster

De camino a Ciudad Soleada **Ash** y **Misty** encuentran un posible atajo que les conducirá a su destino inesperadamente: un increíble puente que ya tiene un tiempo. Pero para cruzarlo no pueden encontrar una, se dirigen al centro de **Ciudad Soleada** y **Joy** les pide que entreguen urgentemente una medicina al Centro de Ciudad Soleada. ¡Qué suerte! como además **Joy** les presta unas bicis, no tardan en llegar. Pero allí les esperan una banda de gamberros montados en sus bicis. ¡Nada más y nada menos que los compañeros de fechorías del **Team Rocket** en el instituto! **Ash** y **Misty** se las verán con un **Golem** y un **Cloyster**. ¿Vencerán?

## CAPÍTULO 34 LA MISTERIOSA MANCIÓN DE DITTO

**Pokémon protagonista:** #132 Ditto

Una furiosa tormenta obliga a **Ash**, **Misty** y **Brock** a refugiarse en una misteriosa casa en la que vive una misteriosa chica. Ella es **Morfo**, una entrenadora de **Ditto** que quiere que su **Pokémon** consiga una metamorfosis perfecta. Pero su **Ditto** nunca reproduce bien los ojos de los seres que copia y por eso siempre se le reconoce. **Ash** y compañía irán a ayudar al **Ditto** y a su entrenadora.

#132

## CAPÍTULO 35 ADIOS PIKACHU

**Pokémon protagonista:** #25 Pikachu

En el curso de un bosque, nuestros amigos se encuentran con un Pokémon que les parece muy familiar. Pero ¿se irá **Pikachu** tan fácilmente de **Ash**?

#25





# LAS HISTORIAS DE TERROR

Posiblemente se trate del género más antiguo de todos. Cuando los hombres prehistóricos se sentaban en torno a una hoguera a contar historias... seguro que eran de terror. El miedo ha sido, y es, una de las más poderosas sensaciones que podemos sentir. Los personajes de terror: el miedo

a los lobos, a la fuerza increíble de los guerreros de una tribu enemiga, a los hechizos de las brujas y magos, a los mil y un peligros que acechaban a los marinos, y muchos otros ejemplos. Hay varios "modelos" de personajes terroríficos que se han convertido en algo tan rápido que los personajes creados hoy siempre son satisfactorios.

casi todos los vampiros, hombres lobo, zombies, el monstruoso **Frankenstein**, etc. Y han perdido la capacidad de asustar porque todos sabemos que son seres imposibles. Utilizar al menos de alguna manera una gran habilidad y los personajes creados hoy siempre son satisfactorios.



## DE LO EXÓTICO A LO COTIDIANO

En los últimos años no se han creado tantos personajes de terror, pero sí que se han creado personajes que han relanzado el género. Los personajes de terror hoy en día son muy cotidianos y muy modernos. Los personajes de terror hoy en día son muy cotidianos y muy modernos. Los personajes de terror hoy en día son muy cotidianos y muy modernos.







# LOS ANIMALES SIEMPRE ESTÁN DE MODA

Los animales siempre han sido una fuente inagotable para historias de terror. Pueden aparecer argumentos en torno a seres monstruosos como Godzilla, o a tiernos peluches que se convierten en bichos terribles, como los Goblins. A la hora de hacer un argumento

con animales, podemos elegir la "vía monstruosa" e inventarnos el bicho que más nos apetezca, o podemos elegir la "vía conocida" y elegir mascotas que conozcamos bien o algún bicho muy cotidiano y presentarlo en nuestras vidas... al que haremos que nos asustemos.

## USAR LA IMAGINACIÓN:

¿Serías capaz de inventarte una historia que fuera protagonizada por unos aterradoros personajes? ¿Y sobre hámsters? ¿Qué te parecerían las tortugas caseras?



# GRANDES CATÁSTRÓFES

Una de las cosas que aterrizan a las personas son las grandes catástrofes: terremotos, volcanes, meteoritos que caen sobre la Tierra, rotura de presas, incendios, llamas, aviones llenos de pasajeros que queremos construir una historia de miedo sobre algo que no sea una persona... hay que tener en cuenta una cosa: ¡el peligro no tiene que ser para un colectivo (un barco, etc.) el buen guionista hará que el peligro recaiga sobre un personaje que ha salido a buscar

sus padres. Si se pegan, una cazadora que se ha caído en un río, etc. Si el personaje tiene que estar muy concretas! Si eliges una contradicción, el personaje sufre más por el protagonista, el personaje más cercano. Y, como este protagonista ha de ser un personaje público. Si eliges un malo... que la catástrofe natural acabe con él!



## PERSONAS CORRIENTES



En los últimos años unos protagonistas terroríficos muy cotidianos: un niño, un vecino, un profesor... Sólo hay que recordar las últimas películas de miedo que se han estrenado y han tenido éxito para comprobarlo. Crear un personaje de estas características no es nada fácil, y hay que estar muy preparado y tener mucha experiencia en narraciones más sencillas, para poder desarrollar mínimamente bien una historia de este tipo. El suspense radica en que el público no debe de saber quién es el peligroso malo que acecha a él, o la, protagonista. Y para que no lo sepa, hemos de esconderlo entre otros personajes. Es decir, crear una historia que sea oscura y un buen puñado de personajes que se muevan en la que todos pueden ser el malo. Pero siempre, siempre que el malo sea el malo, y hay que asegurarse de que los sospechosos puedan haber realizado esa amenaza. Como veréis, no es nada fácil, pero si se hace bien, puede ser más divertido que crear un poco de miedo!

## EL TERROR SOBRENATURAL

En esta variante del género de terror se juega con elementos que no existen: fantasmas, extraordinarios poderes mentales, espíritus buenos o malos... Este campo se presta a crear buenas historias de terror que pueden dar muy buenos resultados. Pero hay que tener en cuenta dos factores importantes.

El primero es que el lector o espectador no les gusta nada vivir una aventura realista, y que en la historia todo es culpa de un fantasma. Si bien es cierto que a veces se puede observar que se va a dar lugar a cosas extrañas, pero se sospecha que es el mismo personaje el que las causa. El segundo es que los "poderes mentales" y de los "fantasmas" pueden dar lugar a una historia muy interesante.





# ENTRA EN EL MUNDO

TM\*

Elige entre toda la  
variedad del mundo Pokémon.  
Elije rojo, azul o amarillo para hacerte con  
todos y un nuevo mundo de aventuras formará parte de  
tu vida. Intercambia tus Pokémon o entrénalos con  
tus amigos. Conviértete en el mejor entrenador  
Pokémon del mundo. ¡No te quedes fuera!



# El vestuario

por Kenny Ruiz - Escola Joso Comics

El primer paso es explicar cómo elegir el vestuario del personaje, al fin y al cabo, si no lo hacéis, os enseñaréis que la ropa a veces queda rara, o parece de un material que no es el que queréis. Bien, pues os vamos a explicar un par de cosas que podéis tener en cuenta para que os quede mejor.

## LAS ARRUGAS

Es importante fijarse en que las arrugas siguen una dirección, que nacen en las costuras y siguen el volumen del cuerpo.

- Pero cuando el cuerpo se mueve crea tensiones, en ese caso las arrugas irán hacia allí.

## EL MOVIMIENTO

Además de las direcciones y tensiones, también hay que tener en cuenta factores externos como el viento, los ríos, los rascos... en fin, situaciones en que la ropa se mueva. En esos casos, pensad que sólo es una dirección, que lleve el viento, o el agua. Intentad mover el cuerpo en la dirección que queráis, luego las unidades adecuadas, así os quedará el dibujo más suelto.

EN EL 2000 VEN A

ILUSTRADOR Y DIBUJANTE DE COMICS

INFORMACIÓN DE UN CURSO ÚNICO EN SU ESPECIALIDAD. FORMAMOS PROFESIONALES!!!

Diploma otorgat per:  
Generalitat de Catalunya  
Institut Català de Noves Professions

EL ÚNICO CURSO DE MANGA DEDICADO EN EXCLUSIVA AL APASIONANTE MUNDO DEL MANGA. PODRÁS APRENDERLO EN TU CASA SIN PAGOS NI PRISAS. INFORMATE YA!!!

BARCELONA: Violant d'Hongria, 69-Tel. 93 490 21 20 / SABADELL: Escola Pia, 2-Tel. 93 727 81 22  
<http://www.sendanet.es/escolajoso> - e-mail: [escola.comic.joso@sendanet.es](mailto:escola.comic.joso@sendanet.es)

Si estás interesado, marca y envía el cupón adjunto, y recibirás toda la información necesaria.

Después recibirás un curso por correo electrónico, información sobre el curso.

Cursos de MANGA por correspondencia ☐ Cursos de ILUSTRACIÓN Y DIBUJANTE DE COMICS

Monitores y apilados

Dirección

C.P.

Ciudad



# EL TEJIDO

Cuando decidís el vestuario, pensad también en el tejido que lo compone: cuero, seda, piel, tejidos, pelo, influyen en el aspecto final del traje.

@FAENIR98

@FAENIR98

@FAENIR98

# COPIANDO DE UN MODELO REAL

De esta forma los tejidos duros y pesados arrugan poco y los blandos mucho. Además, copiando un traje real, la diferencia entre el dibujo y la realidad es menor.

arrugas se son otra cosa

Pero el mejor consejo es que para dibujar algo tan difícil como la ropa, copiéis mucho de la realidad. Así, al menos, el dibujo se parecerá más a la realidad.

@FAENIR98

@FAENIR98





# Animarlo

## Las EXPRESIONES

por Enrique

...ezamos con  
...jáis, siguiendo  
...is podéis ver a los personajes  
...estuvieran hablando  
...n vosotros.

...se pasa con suavidad, siempre con líneas  
...unus le llama la acción siempre tiene que ondular y todos  
...semental verse con fluidez.

Intentad intercalar los dibujos y  
cuantas expresiones más. Incluso podéis  
un espejo e intentar imitar vuestros pa  
y los de la gente

# MANLEY

www.manley.es

## TE AYUDA A DESARROLLAR TU CREATIVIDAD.

ERAS A

MANLEY

24



The Disney Store

# iDibús!

La revista de los jóvenes artistas

TE INVITAN A  
GANAR UN  
MONTÓN DE...  
CHEQUES REGALO!

LOS PREMIOS SON:  
1 PREMIO de 25.000 ptas.  
4 PREMIOS de 10.000 ptas.  
5 PREMIOS de 5.000 ptas.

Deposita esta carta en tu tienda The Disney Store o envíala por correo a la revista Dibús; Concurso The Disney Store, P.º de la Fluvia, 89, 08019 Barcelona.

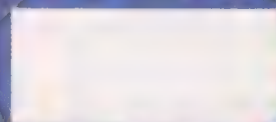
Y además, sólo por depositar  
tu carta en cualquiera de  
las tiendas The Disney Store,  
recibirás en el momento

UN ESTAMPADO A  
FOTOGRAFÍA!



LENDAS DE Disney Store

Madrid: C.C. El Corte Inglés y C.C. El Corte Inglés. Barcelona: C.C. El Corte Inglés y C.C. El Corte Inglés. Valencia: C.C. El Corte Inglés y C.C. El Corte Inglés. Sevilla: C.C. El Corte Inglés y C.C. El Corte Inglés. Málaga: C.C. El Corte Inglés y C.C. El Corte Inglés. Cádiz: C.C. El Corte Inglés y C.C. El Corte Inglés. Palma de Mallorca: C.C. El Corte Inglés y C.C. El Corte Inglés. Las Palmas de Gran Canaria: C.C. El Corte Inglés y C.C. El Corte Inglés. Santa Cruz de Tenerife: C.C. El Corte Inglés y C.C. El Corte Inglés.





The  
Disney  
Store

Quiero mis ojos Magos:

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

Nombre y Apellido

Dirección

Teléfono

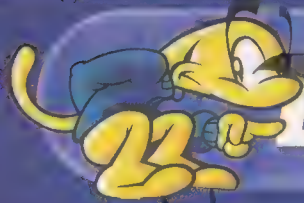
C.P.

Local

@FAFNIR98

@FAFNIR98





# CONCURSO

# POKÉROM

## ¡Aprende lo Todo!

Ya estás en el mundo de POKÉROM, para probar tus conocimientos, solo tienes que jugar... ¡y para que te diviertas con el juego, ¡juega en grande con Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Pikachu, Meowth, Psyduck, Poliwhirl, Eevee y Mewtwo. Además, superando las pruebas, ¡te convertirás en un entrenador!

Los POKÉROM contienen pequeñas pruebas matemáticas y el lenguaje. Son pruebas muy sencillas en las que el objetivo es ser el mejor entrenador de POKÉMON del mundo. Si quieres ganar un POKÉROM, ¡responde este pequeño test:

## ¿VERDADERO O FALSO?

- (V) (F) - Las evoluciones de Eevee son Flareon y Jolteon.
- (V) (F) - La evolución de Psyduck es Golduck.
- (V) (F) - La pieza que lleva Meowth en la frente es una bola de billar.
- (V) (F) - Gengar es un Pokémon planta.
- (V) (F) - Mewtwo no es una forma de vida artificial.
- (V) (F) - Psyduck desarrolla su ataque más poderoso cuando no soporta más su eterno dolor de cabeza.



## SORTEAMOS 10 POKÉROM DISTINTOS.

Envíame tus datos a:

Revista ¡Dibús!  
c/ Fluvial nº 89  
08019 Barcelona

## ¡Consigue tu POKÉROM!

¡Tiene hasta el 31 de mayo para enviarnos tus cartas!



CARLOS

# GRANGEL

Nuestro entrevistado es el creador del estudio que lleva su apellido y su hermano: Estudio Grangel y lleva mucho tiempo en el mundo de los cómics y la animación. Seguro que has visto películas como El príncipe de Egipto... El Rey Arturo... ¡sientan cantidad!... Pues Carlos Grangel es uno de los protagonistas en ellas.

Por Mary Molina

**Entrevista:** ¿Cuándo empezaste a interesarte por el dibujo?

Carlos Grangel - Tu edad pequeña me gustaba dibujar. O sea, me gustaba convertirte en profesional. Tomar esta decisión significa ser consciente de la cantidad de horas que puedes llegar a dedicarle a esto. La afición es lo más bonito al principio, porque dibujas cuando quieres.

**D:** ¿Qué fue lo que te llevó a dedicarte a la animación de cine?

Carlos G - En mi infancia me gustaba dibujar. Pero también me gustaba ver películas como 101 DALMATAS o LA BELLA YERBA ROJA. Me crié viendo la tele y viendo películas. Viendo el Viajero.

**D:** ¿Cuáles fueron tus primeros trabajos como profesional del dibujo?

Carlos G - En mi casa empecé dibujando cómic de agencia (cómic de personajes que han sido creados por otro autor) y dibujaba al Oso Yogui, tam-

bién dibujé al Pato Donald y al Ratón Mickey. Ésta era la salida que había para los dibujantes de cómic de hace 20 años. Otra cosa era hacer ilustraciones o cómic de autor, pero ya había varios dibujantes famosos que ocupaban ese cargo.

**D:** ¿Cómo decidiste dar el salto a la animación?

Carlos G - Mientras estaba en la escuela, en un momento donde tenía variedad por cómo se hacía la animación. Decidí conocerla un poco mejor haciendo un curso de técnicas de animación y me di cuenta de que era lo que quería hacer. Después de eso, me fui a estudiar a la escuela de animación de la Universidad de la Habana.

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98





D - ¿Cómo se consigue hacer un buen dibujo?

Carlos G - Realmente tienes que ser capaz de irte en la piel del personaje y poder moverlo. Como que convertirte en un pequeño actor...

D - ¿Cómo para la animación es muy diferente de hacer un dibujo? ¿Cómo se consigue un buen dibujo?

Carlos G - La animación requiere de unos estudios precisos. Además, prácticas en estudios empezando. Realmente se consigue un buen dibujo para la animación. La técnica es sobre animación.

D - ¿Cómo se consigue un buen dibujo?

Carlos G - Para hacer el movimiento de un brazo necesitas tres dibujos para poner un ejemplo. Un fondo de animación son 25 dibujos (fotogramas), pero ver el resultado compensa, ya que la dificultad es grande. Lo bueno de la animación es que cada fotograma es fruto del ingenio creativo de los integrantes del equipo.

D - ¿Cómo se consigue un buen dibujo?

Carlos G - Cada vez que empezamos una película, intentamos hacer un buen dibujo que va a ser el primer dibujo de la película. Lo mejor es tomarse un descanso y no tener nada de la anterior producción delante. Lo guardamos todo cuidadosamente para no dejarnos influir por los dibujos de la película que

D - ¿Cuál es tu personaje preferido?

Carlos G - Mmmh... es muy difícil. Me gusta más los personajes secundarios que los protagonistas, como por ejemplo el toro o el caballo Altivo. Lo curioso es que a este caballo ya le habían puesto otro nombre, **Lucero**, pero como en ese momento había un cantante muy famoso que se llamaba igual en Sudamérica y no querían que hubiese malentendidos, decidieron cambiarlo y me preguntaron qué nombre estaría bien para el caballo. El nombre del caballo de Cortés tenía que ser un poco imponente y así que entre los nombres que propuse...

D - ¿Qué animación te gusta más?

Carlos G - Es interesante que se documenten un poco sobre el mundo de la animación. Hay buenos libros, pero un curso de introducción es lo más recomendable. Y que no dejen de dibujar.

#### 5 DIBUJOS ANIMADOS PREFERIDOS

1. El toro.
2. El caballo.
3. Erase una vez el hombre (primera parte).
4. Calimero.
5. D'artacan y los tres mosqueperros.

#### 5 PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS

1. Shere Kan (el tigre del LIBRO DE LA SELVA).
2. Mr. Magoo (U.P.A.).
3. El tigre de Vil (101 DÁLMATAS).
4. El pan de azúcar.
5. El caballo.

1. ASTERIX (Goscinny).
2. IDEAS (Goscinny).
3. BLUES (Goscinny).
4. EL ATOM (Goscinny).
5. EL PACÍFICO (Enrique).

#### 5 DIBUJOS DE CÓMIC PREFERIDOS

1. El toro.
2. El caballo (Franquin).
3. El toro.
4. El caballo (Franquin).



@FAFNIR98

@FAFNIR98



# VISITAMOS GRANGEL DORADO

El estudio Grangel Dorado es un estudio de animación que se dedica a la producción de películas de animación. En este momento están trabajando en la película **EL DORADO O EL REINO DE EGIPTO**, pero antes de trabajar para Dreamworks ya realizaban numerosos trabajos de publicidad y también se habían dedicado a hacer cómics. El estudio no es un lugar demasiado grande, hay posters colgados en las producciones más recientes también hay posters y figuras de personajes de las películas.

Olivier - Hablamos de El Dorado... ¿Cómo se llama el estudio? ¿Dónde está? ¿Quién es el dueño? ¿Cómo se llama el estudio? ¿Dónde está? ¿Quién es el dueño?

**Grangel Studio - Dreamworks** tiene un equipo de animación (en Estados Unidos) y otro aquí (nuestro estudio); la comunicación tiene que ser constante y nos servimos del correo electrónico y de los paquetes. Llegan por agencia para conseguirla. Cada día llegan faxes, paquetes y mensajes de Dreamworks, y nosotros hacemos lo propio con ellos. Además, tenemos un poco de ventaja, ya que vamos unas cuantas horas por delante de ellos geográficamente hablando; así, cuando ellos a primera hora se encuentran con el trabajo nosotros ya tenemos el estudio encima de la mesa, listo para que ellos lo tomen a su paso (entregarlo a los coordinadores de producción) y luego a los animadores.

Dreamworks tiene escasamente cinco años de existencia y nosotros llevamos trabajando 3 años para ellos. Además, aunque frecuentemente tenemos que viajar a otro lado del charco...

O - ¿Qué parte de la producción les interesa más en Grangel Dorado?

GS - Toda la parte de creación de personajes. Entre españoles y mayas hemos trabajado en la creación de hasta 900 personajes.

O - ¿Trabaja con el dibujo por ordenador?

GS - Una parte de nuestro estudio está dedicada al proceso digital de animación por ordenador o CGI, y es una parte importante. También hacemos maquetas y figuras de los personajes, que podemos realizar primero por ordenador.

**HERNÁN CORTÉS, DE LA ANIMACIÓN DE EL DORADO**

Cortés está basado en un personaje histórico, que ayuda a dar el toque de realismo necesario a la película. Su aspecto físico se varió lo necesario para que diera un poco de respeto como "malo".



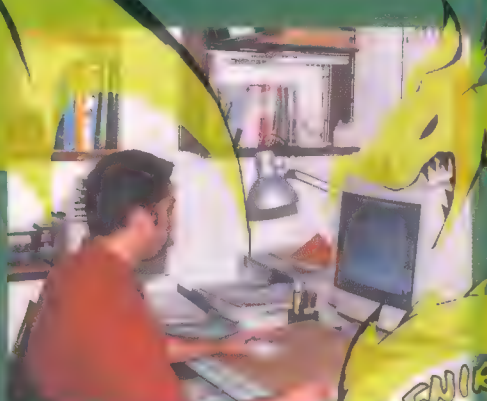
## PROCESO DE ANIMACIÓN

"Nuestro estudio produce películas de animación por ordenador, tanto, que... Además, cada copia lleva un número y firmamos, además, un contrato de confidencialidad. El proceso se pone en marcha a partir de este momento. Tiene algunas indicaciones básicas sobre el aspecto de algunos personajes. A parte de eso, tenemos completa libertad para crear a los personajes."

## FIGURAS PARA RECORDAR

"Para nosotros es importante tener una figura de cualquiera de los personajes secundarios o protagonistas."

"En Dreamworks no es usual trabajar a tanta distancia creativa".







de producción; a la derecha los dos integrantes del Grangel

“Para crear a los personajes de la época nos documentamos muy bien. En el caso de los españoles no sólo buscábamos modelos de gente y de ropa sino también el color, que contrasta mucho con el de los mayas. Son como dos conceptos opuestos: los españoles tienen una gama de colores bastante opaca y mate, con tonos de grises y marrones... en fin, son colores muy suaves. Los mayas utilizan colores muy vivos y brillantes, como los rojos muy intensos.”

“Los mayas y la leyenda maya son un mundo muy interesante. Hemos estado mucho tiempo estudiando el esfuerzo que parezcan”

## EL FUTURO: @E SPIRIT

Éste es el nuevo proyecto que Grangel Studio está desarrollando para Dreamworks y trata sobre las peripecias de un caballo vistas desde el punto de vista del animal... Es una de las películas más difíciles que se han hecho hasta ahora en animación. Dreamworks se ha propuesto plasmarlo todo sin que el caballo hable, un auténtico reto que arrancamos dentro de un tiempo. ¡Os mantendremos informados!

## DESDE EL PRINCIPIO HASTA AHORA

“Yo y mi hermano empezamos a trabajar en el año 80 y habíamos fundado una agencia de publicidad en Barcelona que hacíamos de agencia.”

“¿Es el cómic de agencia? Pues trabajar para Disney o hacer ‘Mortadelos y Filemones...’. Durante 7 u 8 años hacíamos cómic de agencia e iba bien, pero llega un momento en que las propias ideas personales necesitan salir por algún lugar. Hace unos 12 ó 13 años nos interesamos más profundamente en la animación y gracias a un curso hicimos y de una preparación adecuada para a otros servicios de estudio entonces decidimos que se”

“Sigue un proceso de selección. El DORADO. No sólo te aceptan en Dreamworks, sino que es una empresa que ofrece precisamente esa libertad y lo que hacemos es estudiar”

“Se trata de propias ideas...”



## PINTURA ARTÍSTICA

Hola, dibujadores. La técnica que abordaremos en este número se escapa a lo que llamamos pintura artística. Más bien: se suele emplear a menudo en el terreno del diseño y seguro que vosotros mismos la habréis utilizado tarde o temprano. Pues hoy toca: los rotuladores.

por Núria Peris

Se trata de rotuladores de uso profesional. Podemos encontrar en el mercado varias marcas internacionales (una de ellas tiene más de 200 tonalidades! Pero nosotros nos conformaremos con algo más cercano, la marca Edding.

Se trata de rotuladores bastante baratos. La primera característica que destacaremos es que tienen 20 colores diferentes. También los encontramos con dos tipos de punta: punta plana y punta redonda. Son fáciles de usar, resistentes al agua, se pueden utilizar sobre muchísimas superficies y son muy prácticos. Sin embargo, tienen un par de inconvenientes: no se pueden mezclar para obtener más colores y son permanentes. Eso quiere decir que no se pueden borrar. Por lo tanto, tened cuidado y no os queméis la ropa. En el caso de que nos equivocásemos o nos pasemos de la raya, podemos cubrirlo con gouache blanco.

Para este experimento utilizaremos: una cartulina gruesa, un pincel fino, una china negra o un rotulador de punta fina.



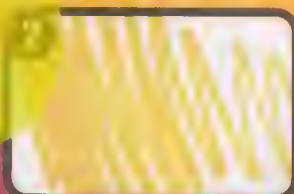
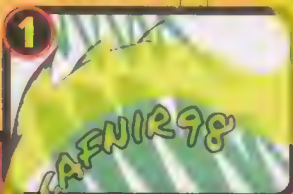
### ! TÉCNICA a tener en cuenta

Los rotuladores de punta plana (Edding 3000) se pueden utilizar en dos posiciones. (Foto 1)

Los rotuladores de punta redonda (Edding 3000) son prácticos para todo tipo de superficies, porque se puede llegar a hacer líneas muy finas. (Foto 2)

Estos rotuladores Edding no son cubrientes, es decir, que los colores más claros no tapan los colores más oscuros.

Por último, podemos pintar sobre las líneas del dibujo sin miedo a que desaparezcan. (Foto 3)





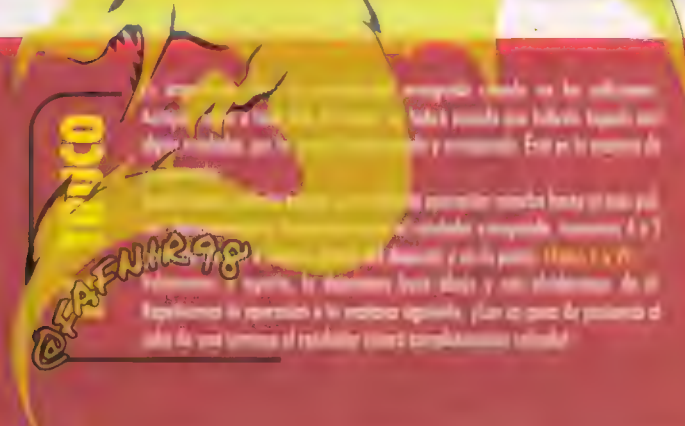
# Todo el COLOR que necesitas con

FABER-CASTELL



negro, los rotuladores de colores Edding 3000 y 3300, un poco de gouache blanco. Una vez hayamos cubierto sobre la cartulina el dibujo, que previamente hemos hecho en otro papel, podremos entintarlo con el pincel y la tinta y el rotulador negro de punta fina. Para empezar a pintar, nos aseguraremos de poner un par de hojas de papel debajo para no manchar la mesa.

En segundo lugar iremos pintando, con cuidado, las zonas más oscuras. Podemos pintar con los rotuladores de punta plana son ideales para superficies con pocos detalles y grandes, como los pantalones (imagen 4). Como el color no es cubriente podemos pintar sin preocuparnos de las líneas internas como las arrugas de la ropa. Para finalizar, utilizaremos el gouache blanco bastante aguado para dar un poco de volumen. Cuanto más lo agregamos, más se transparentará el color de fondo. Por su vez, nos serviremos del gouache blanco para corregir pequeños errores.



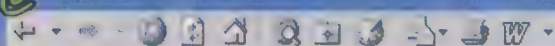


# DIGIMUNDO

youkomon

## ESPECIAL DIGIWEBS

¡Hola a todos, amigos! Como sabéis, el Digimundo está muy unido a Internet navegando, navegando, mirad lo que ha encontrado Izzy: un montón de webs interesantes. Os comentamos algunas que vale la pena visitar...



### FOX KIDS

<http://digimon.mundo.com/spanish/GAMES/01.htm>

En esta sección de la web encontrarás unos cuantos juegos a tu disposición para que te lo pases genial navegando por los Digimundos.



### DIGIMON

[main.html](#)

Esta es la página principal de la última generación y las animaciones en 3D son increíbles. La página principal es un Digivice a través del que puedes navegar por la web. Además, si escoges el digitalizador, tienes un pequeño emulador del Mac de Izzy... También encontrarás salvapantallas y fondos de escritorio para tu ordenador.



### DIGIMON ALM

[http://www.digimon.alm.com/](#)

Aquí hay toneladas de información sobre la serie y también sobre su segunda temporada. Además, descubre el cómic japonés de Digimon, ¡con nuevas aventuras de Tai y los demás!



### MEGCHAN'S WEB

<http://www.megchan.com/>

Esta chica está enteradísima de la serie. Encontrarás muchos dibujos de aficionados a la serie (Fanart), las letras de las canciones traducidas y otras muchas cosas interesantes...



### DIGIMON U

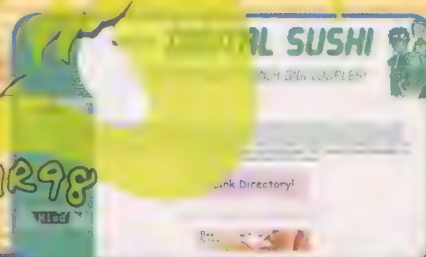
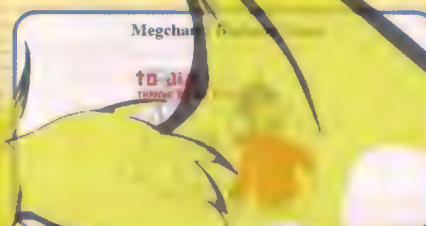
Esta página está dedicada a la serie sobre DIGIMON, especialmente sobre...



### DIGITAL SUSHI

[http://www.vaff.net/digimon/](#)

Esta página hecha por y para fans presenta a las posibles parejas de la serie y además una encuesta para que les digáis cuáles son las parejas que preferís.





¡¡Llega al mundo digital!!

# Los capítulos

17

KOKATORIMON, EL CAPITAN DEL BARCO

Los chicos atraviesan el desierto y empiezan a ver espejismos. Luego, un terrible y enorme monstruo aparece. Se trata de un espejismo, ya que el desierto está lleno de **Numemons**. Gracias a los encantos de **Mimi**, logran subir al barco, pero una vez dentro las cosas empiezan a torcerse... sobre todo cuando aparece **Kokatorimon**.

18

PIXIMON, EL HADA DIGIMON

Todavía en el desierto, los chicos son atacados por **Kuwagamon**. **Agumon** no Digievoluciona porque tiene miedo de convertirse en un monstruo. Para salvarlos, un **Digimon** llamado **Piximon** les salva y les ofrece entrenarlos en su casa, para que los digimons no vuelvan a Digievolucionar de forma equivocada. En este capítulo **Matt** e **Izzy** encuentran sus emblemas.

19

DATAMON, EL MONSTRUO DE LA TIERRA

**Izzy** recibe un e-mail en su ordenador que alguien desconocido solicita su ayuda. Una voz misteriosa le indica que **Izzy** debe ir a un lugar llamado **Digimundo**, que se encuentra en las paredes de la enorme gruta. Y así se revela el mundo digital, un mundo paralelo al nuestro. Los cuerpos reales están al otro lado de la pantalla, cuando a que sus mentes vuelvan. Acto seguido encuentran a **Datamon**, el **Digimon** que les pedía ayuda y... caen en su trampa.

20

LA DIGIEVOLUCION PERFECTA: METAL GREYMON

**Datamon** ha secuestrado a **Sora** y a **Mimi** y los lleva a un lugar llamado **Digimundo** en su busca... **Tai** y **Agumon** se ponen a la búsqueda de **Datamon** y **Izzy** intenta salvarlos. Cuando **Agumon** y **Izzy** encuentran a **Datamon**, **Agumon** se convierte en **Greymon**. Entonces **Greymon** consigue Digievolucionar en su forma perfecta: **Metal Greymon**.

21

ETEMON, EL TERROR DEL ESCENARIO

**Tai** y **Koromon** caen en la fisura del agujero negro abierto por **Datamon** y... ¡se encuentran de vuelta en Tokio! **Tai** no duda en ir a casa y ver a su hermana pequeña **Kari**, a quien no le viene de nuevo lo que su hermano le cuenta sobre el **Digimundo**. Descubren que algunos **Digimon** maléficos están aprovechando la fisura existente entre los dos mundos para entrar a la Tierra. ¡Hay que actuar, y rápido!

22

GREYMON

Aunque **Tai** podría haberse quedado en casa, vuelve con **Agumon** al **Digimundo** y allí empieza a buscar a sus amigos. **Tokomon** y **T.K.** conocen a **Demidevimon**, un **Digimon** que al principio parece tener buenas intenciones... pero acaba siendo un malvado enemigo que sirve a un amo muy poderoso y que muy pronto se convertirá en el mayor enemigo de **Tai** y **Agumon**.



¡¡Llega el mundo digital!!

JUEGO DE

Alcance

# todos los secretos

< del juego de cartas coleccionables de Digimon >

En el número anterior de IDIBUS!, hicimos una batalla de cartas de Digimon, ahora haremos una batalla para poder luchar contra todos los Digimon y sacarles el máximo rendimiento a nuestras cartas.

Este juego se basa en el combate de principiante en el combate, es importante el ataque y el defensa, solo gana el que gana. (Este juego se basa en el combate de cartas de Digimon, ahora haremos una batalla para poder luchar contra todos los Digimon y sacarles el máximo rendimiento a nuestras cartas.)

Algunas que tenemos nuestras luchas de hoy que tiene el valor de primer lugar, pero que no sabe la segunda posición, como un poco más de cartas que nos ayudan a ganar, como el ataque y la defensa, solo gana el que gana. (Este juego se basa en el combate de cartas de Digimon, ahora haremos una batalla para poder luchar contra todos los Digimon y sacarles el máximo rendimiento a nuestras cartas.)

Algunas que tenemos nuestras luchas de hoy que tiene el valor de primer lugar, pero que no sabe la segunda posición, como un poco más de cartas que nos ayudan a ganar, como el ataque y la defensa, solo gana el que gana. (Este juego se basa en el combate de cartas de Digimon, ahora haremos una batalla para poder luchar contra todos los Digimon y sacarles el máximo rendimiento a nuestras cartas.)

Algunas que tenemos nuestras luchas de hoy que tiene el valor de primer lugar, pero que no sabe la segunda posición, como un poco más de cartas que nos ayudan a ganar, como el ataque y la defensa, solo gana el que gana. (Este juego se basa en el combate de cartas de Digimon, ahora haremos una batalla para poder luchar contra todos los Digimon y sacarles el máximo rendimiento a nuestras cartas.)

Algunas que tenemos nuestras luchas de hoy que tiene el valor de primer lugar, pero que no sabe la segunda posición, como un poco más de cartas que nos ayudan a ganar, como el ataque y la defensa, solo gana el que gana. (Este juego se basa en el combate de cartas de Digimon, ahora haremos una batalla para poder luchar contra todos los Digimon y sacarles el máximo rendimiento a nuestras cartas.)

Algunas que tenemos nuestras luchas de hoy que tiene el valor de primer lugar, pero que no sabe la segunda posición, como un poco más de cartas que nos ayudan a ganar, como el ataque y la defensa, solo gana el que gana. (Este juego se basa en el combate de cartas de Digimon, ahora haremos una batalla para poder luchar contra todos los Digimon y sacarles el máximo rendimiento a nuestras cartas.)

| LA RICA RECETA |                   |         |
|----------------|-------------------|---------|
| 3              | Agumon            | ST - 01 |
| 3              | Palmon            | ST - 09 |
| 3              | Gabumon           | ST - 05 |
| 2              | Patamon           | ST - 13 |
| 3              | Benji             | ST - 42 |
| 3              | Orbmon            | ST - 24 |
| 2              | Bakemon           | ST - 45 |
| 2              | Gekomon           | ST - 27 |
| 2              | Centomon          | ST - 02 |
| 2              | Gargomon          | ST - 14 |
| 2              | Angemon           | AV - 49 |
| 2              | Angewomon         | AV - 50 |
| 2              | Angewomon         | AV - 51 |
| 2              | Angewomon         | ST - 53 |
| 2              | Angewomon         | ST - 54 |
| 2              | Angewomon         | ST - 58 |
| 2              | Angewomon         | ST - 49 |
| 1              | Ofensiva Amarilla | ST - 50 |
| 1              | Ofensiva Verde    | ST - 51 |









Os presentamos **El Bosque Animado**, una película que podréis ver en el cine el verano del 2001. **Dygra** (el estudio gallego que realiza la peli) ha puesto toda la leña en el fuego para crear a unos personajes llenos de vida como los topos **Linda** y **Furacroyos**, los protas.

En unos bosques tan verdes y frondosos como el de Galla, pueden existir toda clase de criaturas como topos y árboles que hablan... Hoy te presentamos a los protagonistas de esta película: **Linda** y **Furacroyos**, dos topos con mucha vida, cuando...

La acción empieza en el pazo de los señores **D'Abondo**, el dueño y su sirviente realizan su habitual trabajo por la fraga de **Cecebre**, con la sensación, algunas veces, de que todo el bosque está vivo y de que respira a su paso.

## Furacroyos "Furi"

Es el protagonista de esta historia y un topo con una gran vitalidad (al contrario que la mayoría de los de su especie).



Se adorna la cabeza con flores y adora la vida del bosque. Su amor por la naturaleza le provocará algún que otro problema.

...el protestón del grupo; sólo **Furi** es capaz de apaciguar su agrio carácter. Pronto se convertirá en uno más del grupo.



# Carlotta

El libro que te enseña a leer y a escribir  
con la ayuda de los animales.

## Montaña

@FAFNIR98  
Todos los gatos y  
perros, están dispuestos  
a ayudar.

## ¿Sabías que?

- El BOSQUE ANIMADO se basa en una novela del escritor gallego D. Wenceslao Fernández Flórez, LA FANTASÍA DE LOS ANIMALES, publicada en 1943.
- En 1987 se adaptó con un largometraje y se centró en los personajes humanos, no en los animales.
- En 1997 se empezó a pensar en un proyecto para animación.
- En 1998, y gracias a las nuevas tecnologías, se empezó a trabajar seriamente en EL BOSQUE ANIMADO.
- Se ha combinado la animación tradicional con la animación por ordenador.

## Sr. y Sra. d'Abondo

El Sr. y la Sra. d'Abondo son un par de cascarrutes que viven en un bonito pazo cerca de la fraga de Cecebre. ¿Conseguirán sorprender a los curiosos habitantes del bosque?



# FOX KIDS

destacados de enero

# Especial mes de los superhéroes en Fox Kids

EMISIÓN: SÁBADO 13 DE ENERO 10:35 H. Y DOMINGO 14:16:10 H.

Cómo sabrás, **Fox Kids** es el hogar de los superhéroes y este mes decidimos brindarles un homenaje y celebrar el paso a la llegada del nuevo milenio en el 2001. El incombustible **Spiderman**, el desternillante **Walter Melón**, la incomparable **Garrapata**, las supermarichas **Tortugas Ninja**, y nuestra heroína favorita, **Sailor Moon**, se han puesto de acuerdo para celebrar juntos este acontecimiento tan especial y ofrecerte un super programa con sus mejores episodios el día 13 de este mes, estrenamos los nuevos episodios de **La**

**Garrapata** y también los nuevos episodios de la serie del momento, **X-Men**. Pero eso no es todo, para abrirnos el apetito de los nuevos episodios de la mejor serie de los tiempos, el sábado 20 y el domingo 21 vamos a emitir un especial de cuatro capítulos de **X-Men** con dos de sus nuevas aventuras: **La Alianza de Phalanx** y **Temporal**. ¡Ah! Y recuerda que a partir del 8 de enero dejamos de emitir la programación de Navidad, así que no te despistes y estate atento a los horarios de tus series favoritas para no perderte ni una.



## Nuevos episodios X-MEN especial X-MEN



**NUUEVOS EPISODIOS: ESTRENO 21 DE ENERO 12:25 H.**  
**VIERNES A VIERNES 12:45 H. Y 7:00 PM**  
**SÁBADOS Y DOMINGOS 12:35 H. Y 1:15 PM**  
**ESPECIAL DE X-MEN: SÁBADO 20 DE ENERO 10:35 H. Y DOMINGO 21 DE ENERO 14:16:10 H.**

Seguro que llevabas un montón de tiempo esperando ver los nuevos y exclusivos episodios de **X-Men**. Pues bien, ya están aquí. Los nuevos episodios de la serie de los estudios de doblaje para que puedas disfrutarlos cuanto antes. En estos 14 episodios que completan la saga de esta fantástica serie, podrás vivir nuevas aventuras en las que los mutantes se las tendrán que ver con criaturas alienígenas que se transforman asumiendo la forma de cualquier cosa o persona, o con extraños des-

brimientos. Los mayas en América del Sur alipsis. ¡Ah! Además, y para celebrar este súper evento mutante, tampoco puedes perderte el especial **X-Men** del sábado día 20 y del domingo 21 (para los que se lo hayan perdido) con cuatro de estos nuevos episodios para ir abriendo boca. En este especial verás la aventura de **La Alianza de Phalanx** en la que los mutantes luchan contra **Dientes de Sable** (o eso parece) y **Temporal**, el perverso alien **Arkon** intenta casarse con **Wolverine**.

## Nuevos episodios La Garrapata

Es un gigantón azul, luce dos antenas, tiene nombre de bicho y ha venido para salvar al mundo. Es **La Garrapata**. A partir del 7 de enero vais a poder disfrutar de los nuevos episodios de esta serie, que vive en una ciudad llamada predel superhéroe clásico. No posee ningún

superpoder verdadero, aparte de su tera tra los villanos, pero es un A sobrenatural. episodio

desparpajo, y en su lucha con- contable que ha adquirido los villas. No te pierdas los nuevos una a partir del 7 de enero.



# Especial superhéroes

14 DE ENERO 16:10



En el mes de los superhéroes en Fox Kids hemos pensado que la mejor forma de celebrarlo era con la emisión de un SUPERHEROES en el que se reúnan todos los personajes por una u otra razón en la vida se han convertido en superhéroes. Así tenemos a Tsukino, una truchita de colegio que a una gata parlante se convierte en

la tica **Sailor Moon**. También está **Spiderman**, superhéroe donde los haya y que entró a formar parte de este cerrado círculo de poderosos también debido a los efectos de un animal, en este caso una asquerosilla araña radioactiva. Bueno, y si hablamos de cosas asquerosillas radioactivas, tampoco podemos olvidarnos cómo **Las Tortugas Ninja** se convirtieron en guerreros expertos en la lucha cuerpo a cuerpo gracias a que, cuando eran apenas unos galápagos de acuario, se cayeron en las alcantarillas de la ciudad en una extraña mezcla de fango tóxico. Y si algo es extraño, es nuestro siguiente superhéroe, **La Garrapata**, una mole azul y torpona que no sabemos si poderes posee a ciencia cierta. Pero si alguno de estos superhéroes se convierte en **Melón**.

# Competición Pokémon

EMISIÓN: DOMINGO 28 DE ENERO 11:30 H. LUNES 29 DE ENERO 17 H.

Si eres un fan de **Pokémon** no puedes perderte la emisión de los mejores momentos del **Campeonato Mundial** para elegir al mejor de **Pokémon**. Este campeonato, que se celebra en Sidney hace algunas semanas, reunió a unas de chicas y chicos de todo el mundo (campeones de sus respectivos países) en un gran campeonato en el que se disputaron numerosos combates en los que todos tuvieron que poner a prueba sus habilidades. Como resultado, se eligió al mejor de todos ellos. Este especial de 1 hora emitiremos el lunes 29 de enero. Así que, si estás de fiesta, ¡venís a verlo de fin de semana para que os encante!



FOX  
KIDS

# CONCURSO

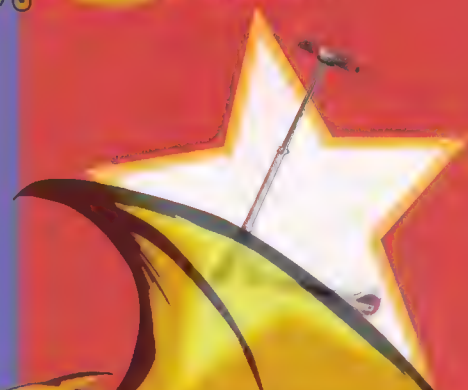
La **Garrapata** es el superhéroe que vive en la **Ciudad** con ahínco y muchas ganas. Para que tú puedas desplazarte a gran velocidad para ayudarnos los patinetes urbanos más molan. Sólo tienes que contestar a esta pregunta:

¿DE QUÉ COLOR ES LA  
GARRAPATA?



¡Rápido!

¡Cuanto antes nos envíes tu carta, más posibilidades tendrás de ganar uno de los fabulosos patinetes que regalamos.



Envía tu carta al  
centro  
de recepción de tus cartas

Escríbenos a:

FOX KIDS

Concurso La Garrapata

C/ de los Correos 51548  
28080 Madrid



# Libros y Cómics



**GARFIELD 42: EN LAS NUBES**  
NORMA EDITORIAL  
Autor: Jim Davis  
Precio: 950 ptas.

Nuestro divertido y guasón gato naranja sigue arrancando risas a todos los que leen sus tiras. Cómo no, ésta no iba a ser una excepción...

**SNOOPY Y CARLITOS 34: ¡A LA AVENTURA!**  
NORMA EDITORIAL  
Autor: Charles Schulz  
Precio: 950 ptas.

Carlitos y Snoopy celebran su aniversario porque este año celebran sus tiras; ¿les acompañáis?



**CÓMO DIBUJAR SUPERHÉROES**  
COLECCIÓN CREATIVA  
NORMA EDITORIAL  
Precio: 1.750 ptas.

Con este libro, los músculos, trajes y poderes de nuestros amigos los héroes van a dejar de ser un sueño...



**¡SOCO... DE MIMAS!**  
COLECCIÓN CREATIVA  
NORMA EDITORIAL

Estas 12 historias están llenas de misterio e intriga. Además, ocurren en lugares muy distintos y algunas de ellas están basadas en antiguas leyendas japonesas como Los muyins (Muyina en el original) o Joichi el desorejado (Mimi nashi hi en el original).



## Juegos

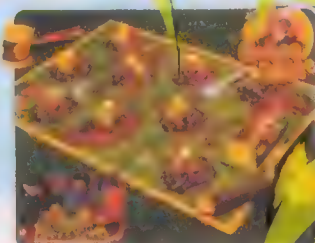
**PC FLASH**  
EDUCA  
Precio: 11.495 ptas. aprox.  
(A partir de 6 años)

Este ordenador pone los secretos de la informática al alcance de los peques de la casa. Un libro interactivo que te enseñará a manejar el ordenador de una manera divertida y sencilla.



**GUACA MOLE**  
BANDAI  
Precio: 6.000 ptas.

¡Puedes coger tu mazo y preparar el juego porque en Guaca Mole vas a necesitar. Los topes van a empezar sin avisar y sólo tú y un compañero podéis librarlos de ellos... ¡ja maza!



**EXPLORA FORMAS, LETRAS, SONIDOS Y EXPLORA COLORES, PÁPELES**  
COLECCIÓN CALIBRO  
Autores: Francesc...  
Distribuye: Barce...  
Precio: 5990 ptas.

Estos dos Cd-Roms te enseñarán a reconocer las formas, los colores, las letras y los sonidos de la casa de una manera divertida y sencilla. Además, podrás jugar al ordenador, desarrollando así tu creatividad e imaginación.







# Videojuegos

## Y GLORIA, LA RUTA HACIA EL DORADO

/DESARROLLADOR: REVOLUTION SOFTWARE

DISTRIBUIDOR: UBI SOFT ENTERTAINMENT

Plataforma: PC, PlayStation

Precio: PC: 5.995 ptas / PSX: 6.995 ptas.

Este juego, que está basado en la película de Dreamworks Camino hacia El Dorado, los espabilados Tulio y Miguel consiguen un mapa que les llevará hacia una tierra de ensueño llena de oro llamada El Dorado.

## DINOSAUR

EDITOR/DESARROLLADOR: TANDBOX STUDIOS (VERSIÓN PSX)

DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Plataforma: PS2

Llega el reto de la supervivencia con este emocionante juego para la Play2. Este juego te lleva a una aventura en 3D, hecha que añade más atractivo al juego. Llevarás a un grupo de personajes y, según la circunstancia, escaparás a uno o a otro para actuar. Únete a Aladar, Zini y Plío en esta emocionante aventura en 3D.



# Videos y DVDs

## NAVIDADES DE CASPER, LA PELÍCULA

WARNER BROS. CINE EN FAMILIA

Precio: 2.995 ptas.

Desde el 13 de diciembre ya está a la venta esta película completamente hecha por ordenador. El fantasma más bonachón que exista, Casper, nos trae unas Navidades moviditas. Junto al fantasma más bonachón que exista, Casper, nos trae unas Navidades moviditas. Junto al fantasma más bonachón que exista, Casper, nos trae unas Navidades moviditas. Junto al fantasma más bonachón que exista, Casper, nos trae unas Navidades moviditas.

## EL DESEO DE WAKKO

WARNER BROS. CINE EN FAMILIA

Precio: 1.995 ptas.

Una vez más los hermanos Warner (Yakko, Wakko y Dot) vuelven a la carga con nuevos y divertidos episodios de Animaniacs. En ella, sus habitantes están sometidos por el terrible Emperador. Un día aterriza un hada madrina... Los hermanos Warner se ponen en marcha junto a Pinky y Cerebro, Slappy, Skirrel y un montón de amigos.

## TOY STORY 2

LOS JUGUETES VUELVEN

BUENAVISTA HOME ENTERTAINMENT / WALT DISNEY HOME VIDEO

En esta nueva aventura, los juguetes se quedan solos en vacaciones porque Andy ha ido a un campamento. Entonces, un coleccionista rapta a Woody, ya que nuestro vaquero es un juguete clásico de mucho valor. Buzz y los demás se pondrán en marcha para salvarle de convertirse en una pieza de museo. ¿Lo conseguirán?





LOS SIMPSON.COM

TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT

Precio: 1.995 ptas.

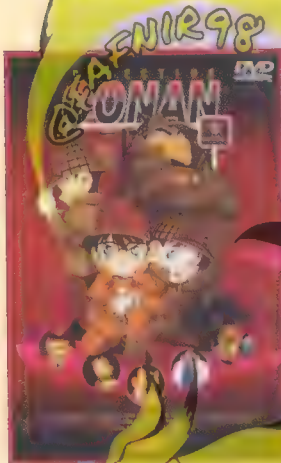
En esta nueva entrega de la serie de animación Los Simpson, los personajes se relacionan de una manera muy divertida.

- Escriben una historia.
- Dan un paseo.
- Homer asiste a la universidad.



LA FAMILIA CRECE VOLS. 1 Y 2

En esta nueva entrega de la serie de animación 'La Familia Crece', los personajes se relacionan de una manera muy divertida. El objetivo de uno de los personajes es encontrar a Bunny Tsukino, se trata de Sailor Moon gracias al broche que le dio Luna, una gata que habla. Junto a sus compañeras guerreras, que llevan el nombre de los planetas de nuestro sistema solar, la guerrera Luna lucha contra los extraterrestres que quieren dominar nuestro planeta.



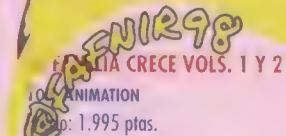
DETECTIVE CONAN

MANGA FILMS

Precio: 1.995 ptas.

Disponible en DVD

Los problemas empiezan cuando Shinichi Kudo, un famoso detective que ayuda a la policía, es envenenado por unos peligrosos criminales. Muere, si no que se le encoge el cuerpo hasta el tamaño de un niño! Sólo puede confiar en el único que conoce su secreto: un detective con el nombre de su asesino. La lista de los criminales incluye a Mori, un



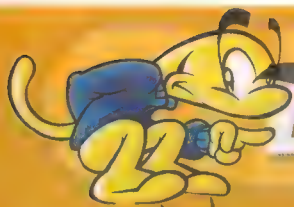
Si os gustó la serie de televisión, ahora podéis revivir los emocionantes capítulos junto a Miki, Yui, Mei, Meiko, Arimi... Los romances más interesantes de la animación se encuentran en esta serie, que ya se ha convertido en la preferida por los fans de la animación japonesa.



Walt Disney  
DINOSAURIO  
¡Ayúdale a sobrevivir!







# CONCURSO



Piolin está dispuesto a dar la vuelta al mundo en 80 días para encontrar a las 80 mujeres felices. Pero ¿cómo le acompañan los personajes más famosos de los Looney Tunes: Silvestre, Bugs B., Pato Lucas...



EL PRIMER LARGOMETRAJE DE PIOLIN

**SORTEAMOS  
10 CINTAS  
DE VIDEO**

**INCOMPARABLES  
EN LA AVENTURA  
MÁS LOCA DE  
LA WARNER!**

Puedes ganar una de las **10 cintas de vídeo de la vuelta al mundo de Piolin** si nos envías tus datos a:

**LA AVENTURA DESDE EL  
1 DE DICIEMBRE**

Office Warner Bros. Spain III  
C/ Castellana 111  
E-28014 Madrid  
Tel. 91 548 11 89  
0800 00 00 00

para enviarnos tus cartas.

**WARNER BROS.**

**CINE EN FAMILIA**





¿HAS SIDO BUENO EN ESTE AÑO? En ¡Dibus! sabemos que sí, y por eso los Reyes de Oriente  
 se han acordado que te traen un montón de regalos, pero hasta entonces estás invitado a nues-  
 tra fiesta de Reyes donde ha habido algo de... ¿Verdad que  
 los resolverlos?

Soluciones en la pág. 80 de esta revista.





# A EL SABOTEADOR RIGOBERTO VUELVE A LA CARGA

Sí, según los informes que nos han pasado, nuestro saboteador es un "cambiador de carteles" de fama internacional y, como no, no se ha podido resistir a cambiar las letras del cartel de la cabalgata por su primera correspondiente a la situación en el abecedario. ¡No dejes que el saboteador se vaya con la suya! ¡Informa a todo el mundo de lo que nos ha pasado! ¡Carielli!

## POLOSINAS DE LETRAS

Esta cabalgata consigue más golosinas el que antes solucionaba esta sopa de letras relacionado con estas fechas. ¿Serás tú?

# C ¿YA EMPEZAMOS CON LOS SABOTAJES?

Parece que nuestro habitual saboteador ha vuelto a hacer de las suyas y ha cambiado el orden de las letras del cartel que hay en el zepelín del pobre Teodoro, pero como ya eres experto en esto, las colocarás en su sitio y todo el mundo podrá ver lo que pone. ¿Qué si?

## D ERROR DE SITUACIÓN

En efecto, nuestros reyes no se han fijado muy bien al subirse a la carroza y no se han situado en el puesto que les corresponde según el nombre que pone debajo... ¿Nos dices qué nombre corresponde a cada rey y así miles de niños no vivirán con la duda de cuál es uno de ellos?

# E ¿CÓMO LLEGAR?

Aunque Mónica y Edu sean los alumnos más aventajados de su clase, el sentido de la orientación no es algo que precisamente les sobre y, como era de esperar, no saben llegar a la cabalgata; por eso te piden tu inestimable ayuda para llegar antes de que se acaben todos los caramelos. ¿Sabrás ayudarlos?





# iDIBUS! Nº 11

¡No te pierdas tu cita con iDIBUS! dentro de 30 días!

## Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- **Dibuartistas**, no os perdáis el próximo número de **iDIBUS!** porque venimos con un regalo espectacular que no podéis dejar escapar. Y además...
- Una nueva sección a través de la que sabremos cómo son en realidad los dibujantes...
- Un reportaje muy especial que pasará revista a uno de los mayores fenómenos del momento.
- Os presentaremos a un personaje muy querido por todos en el mundo de la animación.



## SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS

¡YA EMPEZAMOS CON LOS PASATIEMPOS!

Feliz año nuevo!

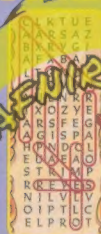
**EL SABOTEADOR RIGOBERTO VUELVE A LA CARGA**

Cabalgata de reyes.

**ERROR DE SITUACIÓN**

El primero es Gaspar, el segundo es Baltasar, y el tercero es Melchor.

**GOLUSINAS DE LETRAS**



**¿CÓMO LLEGAR?**





Published by



GAME BOY COLOR  
DONKEY KONG  
COUNTRY

FAFNIR 98

POR FIN, EL GRAN CLÁSICO DE NINTENDO  
**DONKEY KONG COUNTRY**  
**A TODO COLOR**  
EN EXCLUSIVA PARA GAME BOY COLOR.

Ayuda al gran Donkey Kong a encontrar todas sus bananas!  
Y disfruta donde quieras de este clásico con especiales  
gráficos, nuevos niveles y modos de juego.



GAME BOY COLOR  
**Nintendo**





# Teletubbies™

Disfruta la Navidad con tus amigos los Teletubbies

No te pierdas ninguna de las aventuras de Tinky Winky, Dipsy, Laa-Laa, Po

Inédita en televisión  
**1**  
Hora de Navidad

**FAFNIR 98**  
Los Teletubbies y la nieve



Ya están aquí para jugar contigo,  
Son los Teletubbies, tus nuevos amigos!

**Ya a la venta!**  
P.V.P. Recomendado 1.995 Ptas.



¡Pídelas ya y completa tu colección!

**El mejor regalo para los más pequeños**



Ragdoll Family Video

BBC

© BBC Worldwide Limited 1997. Creado y producido por Anne Wood y Andrew Davenport. El nombre de Teletubbies, el logotipo, Tinky Winky, Dipsy, Laa-Laa, Po y Noo-Noo TM. son marcas registradas por RAGDOLL. © 1996 Ragdoll Productions (UK) Limited.